no.571
1998年 9/1
アミューズメント通信
SEPTEMBER 1, 1998

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka,530-0027 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail) - US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日 第3種郵便物認可　発行所 ㈱アミューズメント通信社 〒530-0027 大阪市北区堂山町18—2(若杉ビル) ☎06(314)0309 FAX06(314)3821 定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

「バイオハザード・ナイトメア」は

2階建てホラー

カプコンと東映が投資し、運営

㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）と東映㈱（本社東京、高岩淡社長）の共同制作によるホラーアトラクション「バイオハザード・ナイトメア」が、エキスポランド（大阪・千里、㈱エキスポランド経営）で七月十八日営業を開始した。

これはカプコンの家庭用TVゲーム「バイオハザード」をもとにしたお化け屋敷で、両社がほぼ半分ずつ出資し（投資額は公表していない）、カプコンが同ゲームのキャラや背景などを提供し子会社の㈱フラグシップ（本社東京、岡本吉起社長＝カプコン常務）がシナリオを担当。これをもとに東映が制作、設置し一年間（来年七月十七日までの予定）の期限付きで委託運営している。

「バイオハザード・ナイトメア」は、エキスポランドの西端にあるピクニック広場の中に設置された二階建ての建物で、敷地面積は約六百六十平方メートル。二階建てのお化け屋敷は日本では初めてとのこと。暗闇の中を歩いて進んでいくウォークスルータイプで、利用者が自分で扉を開けて部屋を巡り、迷路状の通路を通り抜けていく。全部で二十二のシーンで構成されており、東映の役者が扮するゾンビのほか二十体以上の造形キャラクターと多彩なショーセットを配置し、音響や光などの演出により臨場感を一層高めている。内部は同ゲームの設定をリアルに再現した洋館で、主なゾーンの内容は次のとおり。

エントランス＝二階へ上る大階段と二階の渡り廊下が薄暗い照明で浮かび上がっている。館内通路＝次々と扉を開けて迷路状に進むといろいろな仕掛けがあり、ゾンビが襲ってくる。小部屋＝悲鳴とともに明かりが消え、床に倒れて腐敗したゾンビが動き出す。絵画の部屋＝カラスとゾンビが出現。倉庫＝壁面からゾンビの巨大な頭部が出てきて行く手をふさぐ。館外通路＝鉄柵からゾンビが手を出したり、ゾンビ化した犬〝ケルベロス〟が襲いかかる。動力室＝囲んだ金網が動き背後からモンスターが出現。廃棄物処理場＝人間の手足や内臓のような肉の塊が床や壁に付いているゾーン。出口付近には同ゲームのグッズショップもある。

所要時間は約九分、利用料金八百円。

なお七月十七日に同施設のプレスプレビューがあり、カプコンの岡本常務、開発本部の稲船敬二制作部長、三上真司プロデューサー、永井淳一マネージャーらが対応した。

同社では同施設の利用者数を一年間七十万人と見込んでいる。オープン三日間で約四千人、十日目で一万人を超える利用者があり「ほぼ予想どおりで順調」としている。

「バイオハザード・ナイトメア」で、上は岡本吉起常務（右）、永井氏

SNK「ネオジオポケット」

モノクロ版は10月22日

同時発売ソフトは格闘ゲームなど8作

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪府吹田市、高堂良彦社長）は今秋出荷する16ビットハンドヘルドTVゲーム機「ネオジオポケット」のより詳しい基本仕様など、七月中旬に発表した。モノクロ液晶版は六千八百円で十月二十二日に出荷予定。カラー液晶版は一万円以下で年内に出荷を予定している。

モノクロ液晶版「ネオジオポケット」には16ビットCPU、16キロバイトのRAMが含まれ、液晶画面は百六十×百五十二ドット、モノクロ八階調となっている。スクロール機能（表示優先反転、ウィンドウ、キャラクタ）、スプライト機能（ポジション補正、キャラクタ反転、キャラクタチェーン反転、スクロール面との表示優先設定）があり、画面はスプライト面、スクロール面（AとB）、バックグラウンドで構成される。

本体には世界時計、カレンダー、生年月日に基づく星占い、アラームなどソフトウェアとして内蔵。小さなカード型ゲームカートリッジを差し込んでゲームを楽しむ。本体サイズ、端子は既報のとおり。電池はメモリバックアップ用にリチウム電池を内蔵したほか、ゲーム用は単四型二本で連続約二十時間使用可能。

「ネオジオポケット」用のゲームソフトは、次の八タイトルが同時発売となる。①「キング・オブ・ファイターズR-1」、②「めろんちゃんの成長日記」、以下は仮称で③「ネオジオカップ98」、④「ベースボールスターズ」、⑤「テニス」、⑥「つなげてポン」、⑦「将棋」、⑧「麻雀」。いずれも価格未定。

「キング・オブ・ファイターズR-1」
「めろんちゃんの成長日記」

「ネオジオポケット」とゲームカートリッジの外観

華立電子の出展取り消し

書面審議で決定

もとの出展承認はいぜん不明

JAMMAの第三回アジアAMMショー（十二月四-六日、上海）の出展予定社に、中国のコピーヤーである華立（ワーラップ）電子有限公司（広東省番禺市、蘇本立社長）が入っていたことについて、JAMMAは八月三日付で同社の出展を取り消したことを明らかにした（前号の記事参照）。

高橋和治専務によると華立電子の出展申し込みは大平技研工業㈱の紹介により行なわれ、七月一日に受理し、七日開かれた海外ショー実行委員会（小形武徳委員長、委員十二名）会合で承認した。同ショー出展規定では、JAMMA会員またはJAMMAが「適当と認めた企業等」しか出展できないとし、会員以外については承認手続きが不可欠となっている。

しかし当日出席した実行委員は、華立電子の出展を承認するかどうかで審議されることもなかったとしている。すでに出展社リストに掲げられ、華立電子のための四小間分が設定されており、同社の小間位置はこの日決まっている。

この小間決定の結果は十五日の理事会で、出展社リストと小間割り図面の形で報告された。高堂良彦理事（SNK社長）はこの理事会に出席していなかったが、華立電子が出展社に含まれていることを知って十七日、JAMMA事務局に厳しく抗議した。このためJAMMA事務局では海外ショー実行委員長名による「書面審議」を二十七日に実施。委員による多数決で、華立電子の出展を八月三日付で取り消したとしている。

出展取り消し理由は、出展規定第二十四項（規定のない事項が発生した場合に、JAMMAがその対策を決定するというもの）に基づくとされている。しかしながら、そもそも出展を承認していなかったのではないかという疑問もある。承認していなければ取り消しの手続きも必要ないが、取り消し手続きだけは念入りに行なわれている。

セガ社業務用部門

鈴木氏が本部長

副本部長は永井専務執行役員

セガ社は六月二十六日の株主総会、取締役会を経て役員、執行役員を含む職務上の人事異動を実施。業務用部門のアミューズメント事業統括本部では、鈴木久司副社長が本部長に、永井明専務執行役員が副本部長となった。業務用開発は鈴木副社長が本部長、販売とオペレーションは永井専務執行役員が担当し、国内販売は森啓二執行役員がまたオペレーションの副本部長は田副康夫常務執行役員が引き続き担当する。

業務用海外では、欧米での販売、海外オペレーションを酒井佳人常務執行役員が担当、セガAMヨーロッパ社は中西信夫執行役員が社長となる。米国の業務用ではセガ・ゲームワークス社の販売部門をそっくりセガ・エンタープライゼスUSAに戻した（本号「海外ニュース」を参照）。

電気工作物としての

レール走行電車の基準

資源エネルギー庁が「解釈」を昨年示す

レール走行式の遊戯用電車の規格が九七年五月に、資源エネルギー庁による「電気設備の技術基準の解釈」の一部として定められていることが判明した。JAPEAがこのほど明らかにした。

レール走行式でも建築基準法に関わるものや、小型乗物機でも電気用品取締法に関わるものはそれぞれの法令によるが、レール走行式の小型電車は電気事業法に基づき電気工事士による電気工作物とされてきた。

電気事業法は九五年十二月に大幅改正が行なわれ、それに伴い九七年三月に「電気設備に関する技術基準を定める省令」などが公布された。さらにその「解釈」が出たのが九七年五月ということになる。これらは電気設備が一般に技術水準を達成していることから、PL法の観点を踏まえて設備工事者の自己責任とするが、一定の技術基準を示しておくというもの。

レール走行式小型電車については、「解釈」第四節、「特殊施設」として次のように示している（省令関係は省略）。

第二二五条　遊戯用電車（遊園地、遊戯場等の構内において遊戯用のために施設するものをいう。以下この条において同じ）内の電路及びこれに電気を供給するために使用する電気工作物は、次により施設すること。

一　遊戯用電車に電気を供給する電路の使用電圧は、直流にあっては60V以下、交流にあっては40V以下であること。

二　遊戯用電車に電気を供給するために使用する接触電線（以下この条において「接触電線」という）は、サードレール方式により施設すること。

三　レール及び接触電線は、人が容易に立ち入らないように設備した場所に施設すること。

四　遊戯用電車に電気を供給する電路の使用電圧に電気を変成するために使用する変圧器の一次電圧は、300V以下であること。

五　遊戯用電車内に昇圧用変圧器を施設する場合は、その変圧器の二次電圧は、150V以下であること。

六　前二号の変圧器は絶縁変圧器であること。

七　電路の一部として使用するレールは、溶接（継目板の溶接を含む）による場合を除き、適当なボンドで電気的に接続すること。

八　変圧器、整流器等とレール及び接触電線とを接続する電線及びに接触電線相互を接続する電線は、ケーブル工事により施設する場合を除き、人が容易に触れるおそれがないように施設すること。

九　遊戯用電車に電気を供給する電路には、専用の開閉器を施設すること。

十　遊戯用電車内の電路は、取扱者以外の者が容易に触れるおそれがないように施設すること。

2　接触電線と大地との間の絶縁抵抗は、使用電圧に対する漏えい電流が、レールの延長一㌔㍍につき100㍉Aを超えないように保つこと。

3　遊戯用電車内の電路と大地との間の絶縁抵抗は、使用電圧に対する漏えい電流が規定電流の五千分の一を超えないように保つこと。

宝塚市の規制条例

高裁も請求棄却

地方自治に反すると市は上告

兵庫県宝塚市が制定した建築規制条例に基づき、同市内でパチンコ店建設を進める大阪府内の業者に、同市が建築中止を求めた行政訴訟の控訴審判決が六月二日、大阪高裁であった。

中田耕三部長裁判長は「風営法および風営法施行条例が対象とする地域を、都市計画法上の商業地域以外の地域で一律に禁じた建築規制条例は風営法などに違反し無効だ」として、一審判決を支持、同市の請求を棄却した。同市はこれを不服として最高裁に上告した。

この事件は業者が九二年、同市内の準工業地域にパチンコ店を計画したが、市は同条例を根拠に同意せず、建築確認申請も受理されなかった。業者は九四年三月に着工、市が同七月に工事中止を求めて提訴した。神戸地裁は九七年四月、風営法は風俗営業の地域制限を都道府県に委任しており、市町村に委任していないことを理由に、市の訴えを棄却、同市が控訴した。

判決は風営法、建築基準法よりも厳しい規制をすることが市町村に委任されていないことを理由としている。これでは地方自治の条例制定権という概念が否定されることになり、市や住民側は反発している。

同様の建築規制条例を持つ伊丹市、三田市などでも業者を相手どって建築中止を求めた訴訟が係争中で、条例を合法とする司法判断が示されている。パチンコ店出店をめぐり三木市では本年、反対運動が起き、大阪府内では、今秋をめどに条例制定をめざしている。

セタ、5月期決算

公開直後で赤字

今期「ALECK64」に期待

(株)セタ（本社東京、富士本淳社長）は七月二十二日、九八年五月期決算（単独のみ）を発表。九七年五月に株式を公開したばかりだが、赤字決算となった。

九八年五月期の売上高は前年比五七・一%減の十七億五千三百万円、経常損失は十二億九千三百万円（前年は五億六千二百万円の利益）、当期損失は十二億九千万円（前年は三億六百万円の利益）となった。

部門別売上高は、業務用が二三・二%増の四億三千九百万円、家庭用が六四・七%減の十一億八千三百万円、ソフトウェア開発機器が三千万円、在宅医療等通信ネットワークが九六・五%減の五百万円、ロイヤリティ収入五六・一%減の九千四百万円。輸出は示されていない。

PS、SS、N64用など家庭用ゲームソフトが不振だった。期待されている業務用「ALECK64（アレックロクヨン）」の販売が今期にずれ込んだ。このため大幅減収となった上、営業外費用に三億八千万円のたな卸資産等処分損を計上し、赤字となった。

今期は「ALECK64」および業務用ソフトウェアを積極的に販売していくほか、家庭用次世代機に対応したゲームソフトを開発、また通信ネットワークシステムにも本格参入する予定。十一月中間期は売上高十四億八千四百万円、経常利益八千三百万円、当期利益八千二百万円、九九年五月期は売上高三十七億九千[illegible]円、経常利益一億[illegible]円、当期利益一億[illegible]円と、大幅回復を見込んでいる。

フェニックス電機 更生手続き終了

フェニックス電機(株)（本社兵庫県姫路市）は七月二十一日付で更生手続きを終結した。神戸地裁姫路支部が承認したもので、会社更生法適用申請から二年八ヵ月、更生計画決定から四ヵ月で再建したことになる（本紙第561号の記事参照）。新資本金四億九千五百万円は一〇〇%を中村雅哉ナムコ社長が出資。六人の取締役のうち中村氏は代表権のある会長に、ナムコ所属の斎藤定一氏が社長に、また中村繁ナムコ専務が取締役に就任した。

フェニックス電機は七七年設立のハロゲンランプメーカー。米国、香港、インドに子会社、二ヵ所に営業所を有し、従業員は百九十六人。九八年三月期の売上高は二十六億円。

特許・実用新案 出願公告・公開

（7月6日～21日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

七月九日＝「スロットマシン」、サミー(株)（東京）、2773023、6-161642。「ゲーム装置及びゲームのリプレイ方法」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、2773753(際)、7-528846。同、2775098、8-324863。「シミュレータの操作入力装置」、(株)ナムコ（東京）、2774951(早)、7-180998。「楽曲を用いたゲーム機」、コナミ(株)（兵庫）、2774966、7-200295。

七月十六日＝「テレビゲーム機用棚」、(株)淀川製鋼所（大阪）、2775226、6-1990。同、2775227、6-193661。「ゲーム装置」、任天堂(株)（京都）、2775334、2-165125。「楽曲当てゲーム機」、コナミ(株)（兵庫）、2775602、7-200296。「ゲーム機用マルチ接続装置」、(株)セガ・エンタープライゼス（東京）、2776987(際)、6-522980。「回胴式遊技機」、野口三次（大阪）、2777066、6-262436。「スロットマシンの液晶盤面構造」、(株)エース電研（東京）、2777590、3-345358。

実用新案登録（旧）

七月九日＝「クイズゲーム機」、(株)ジャレコ（東京）、2576202、5-31424。「クレーンゲーム機用景品箱」、(株)タイトー（東京）、2576464、4-90894。

七月十六日＝「メダル搬出装置」、(株)エーアイ（東京）、25768667、1-58062。

登録実用新案

七月十四日＝「ゲーム機用コントローラ」、(株)タイトー（東京）、3050468。

七月二十一日＝「スロットマシン」、(株)ウエスト・シー（大阪）、3050521。「ゲーム機」、(株)スタッフ（東京）、3050597。

特許出願公開

七月七日＝「符号当てゲーム装置及びコンピュータ可読媒体」、コナミ(株)（兵庫）、10-179842(請)。「ビンゴゲーム装置及びコンピュータ可読媒体」、同、10-179843(請)。「遊技機の表示装置における絵柄表示方法及び遊技機」、同、10-179925(請)。「爆発パターンの表示装置、その表示方法、及びコンピュータプログラムを記録した機械読取り可能な記録媒体」、同、10-179932(請)。「メダルゲーム機」、同、10-179922(請)。同、10-179923(請)。同、10-179924(請)。同、10-179926(請)。「スロットマシン」、アルゼ(株)（東京）、10-179844。「遊技機」、同、10-179845。「スロットマシン」、高砂電器産業(株)（大阪）、10-179846。「ゲームシステム」、(株)ナムコ（東京）、10-179927。「3次元ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、10-179931。「ゲーム装置及び情報記憶媒体」、同、10-179937。「立体音響による標的位置特定遊戯具」、高田善康（大阪）、10-179933。「電子式ゲーム装置」、カシオ計算機(株)（東京）、10-179934。「運動データ出力装置、運動データ出力方法および制御プログラム記録媒体」、同、10-179935。「テレビゲーム機用コントロールパッドのアダプタ」、日本電気(株)（東京）、10-179936(請)。「客席動揺装置」、三菱重工業(株)（東京）、10-179940。

後楽園ゆうえんち

「リニアゲイル」が完成

インタミン社製、吊り下げでは世界初

後楽園ゆうえんち（東京・後楽、(株)東京ドーム経営）でリニアモーターシステムを採用したローラーコースター「リニアゲイル」が、七月十八日営業運転を開始した。

これはスイスのインタミン社製でインタミン・ジャパン(株)を通じて導入したもの。投資額は十五億円。リニアモーター式コースターは鈴鹿サーキット「マッドコブラ」（三月）に次いで国内二機種目となるが、「リニアゲイル」は吊り下げタイプで、これはリニア式では世界初登場となる。

コースも独特のU字型で、百㍍の水平コースの前後に五十㍍の垂直コースを設けたシンプルなもの（コース全長二百㍍）。リニアモーターは水平コースのレール下部（長さ約六十㍍）に取り付けられ、ここで急加速し前後の垂直コースへ上昇させる。発車後四秒で最高速度の毎時百㌔㍍に達する。最大負荷四・四九G。車両は二人座席を十二列連結した二十四人乗りで、コースを二往復する。所要時間一分四十五秒。利用料金九百円。十歳以上、身長百三十㌢以上という利用制限がある。

同園では、「リニア式は急激な加速感と衝撃のないスムーズな走行感に特徴があり好評だ。営業運転開始以後、一日平均約三千人の利用客がある」としている。

同園では東京ドーム開場十周年記念事業として園内「パラシュートランド」ゾーンのリニューアルを行ない、そのメイン施設に「リニアゲイル」を設置したもので同機を含め約二十億円を投資。このほかゲーム場に(株)オカセイ「アミューズビジョンライド」、漫画の世界を立体的に再現したスペース「ウメズランド」、「アーケードモール」などを新設した。

「リニアゲイル」の独特のコース（上）と吊り下げ式座席のようす

ソニーの第1・四半期

ゲームは23%増

「PS」累計3732万台に

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）の業績は、九八年三月期に入ってさらに続伸していることが、七月二十九日に発表されたソニー(株)の第一・四半期（九八年四－六月）連結決算で明らかになった。

第一・四半期の売上高は前年同期比一三・一%増の一兆六千百七十二億円、営業利益は四・九%減の九百二十四億八千万円、当期純利益は一七・六%増の四百九億四千六百万円だった。営業利益の下落は、アジア通貨危機と円安、家電製品の販売価格下落などによる。

部門別ではエレクトロニクス（オーディオ、ビデオ、テレビ、情報・通信、電子デバイスその他）、ゲーム、音楽、映画、保険、その他に区分されている。

うちゲーム部門では売上高が前年同期比二三・二%増の千三百五十九億九千二百万円、営業利益は七五・〇%増の二百四十四億三千七百万円となった。「プレイステーション」（PS）の本体とゲームソフトは、日本で減少したものの、米欧中心に海外で大きく伸ばした。

ゲームソフトは日本で「XI」（サイ）、米欧で「グランツーリスモ」がヒットした。この四半期でPS本体は四百五十万台出荷しており、六月末までの累計出荷台数は三千七百三十二万台に達した。

ソニーの連結子会社は九百七十九社、持分法適用会社は六十五社。同社は米国財務会計基準に従って四半期ごとに連結決算を明らかにしている。

奈良ドリームランド

関西初の〝木製〟

日本では四つめのコースター

奈良ドリームランド（奈良市法蓮町、ドリームパーク(株)経営）で関西初登場となる木製コースター「アスカ」が、七月十九日営業運転を開始した。

これは米国スタンダード社が設計、インタミン・ジャパン(株)が施工したもので、総工費は約二十億円。

同機のネーミングは公募によるもので「飛鳥」の意味。ドリームランドのアスカということで略称を「ドリアス」としている。なお採用ネームの応募者の中から抽選でペア五組を、米国木製コースター体験の旅に招待した。

コース全長は千八十二㍍、最高部は高さ約三十㍍、下降時の最大傾斜角度は五十度で最大負荷は二・八G、最高速度は毎時八十㌔㍍、二十八人乗り車両（四人乗り七両連結）で二編成運転。乗車時間二分五秒で利用料金千円。米国産パイン材約三万八千本を組み上げて建設したもので、使用木材はすべて防腐処理の特殊加工を施し耐用年数は約五十年とされている。

これで日本の木製コースターは城島後楽園ゆうえんち「ジュピター」（九二年七月）、ナガシマスパーランド「ホワイトサイクロン」（九四年三月、以上二機種とも米国スタンド社／インタミンジャパン製）、よみうりランド「ホワイトキャニオン」（同四月、米国ピアース社／トーゴ製）を含めて四機種となる。

同園ではこのほか二百㌅スクリーンの立体映像施設「スーパーリアル3Dシアター」、レーザーガン施設「バトルシューティング」、ゲーム場「PALO」なども同時期にオープンした。

奈良ドリームランドの木製コースター「アスカ」

日本遊園地協会

18年間続いたが

元の東西ふたつ状態に戻る

日本遊園地協会（NAPA、吉田耕司理事長）は七月九日、神戸市内の新神戸オリエンタルホテルで第十九回通常総会を開き、同日付で解散することを決議した。

同協会では解散理由について、「活動が年一回の総会での情報交換が中心となり、協会として実のある活動ができていなかった。活動を活発化させるためにはいったん解散し、東西の各遊園地協会が独自に地域に密着した活動を行なう力をつけたほうがよいということになった。また独立した事務局がなく専従者も置けない状態だったことも理由のひとつだ。将来的には協会としての体裁を整えることができる状態になれば、再び組織化することになっている」としている。

解散後、東日本遊園地協会（事務局後楽園ゆうえんち内、神田政登理事長）と西日本遊園地協会（事務局ひらかたパーク内、吉田耕司理事長）の正副理事長による「東西協会代表者連絡協議会」を発足させ、従来通り交流は続けていく。また遊園地利用の共通券「全国遊園地券」は、そのまま継続して発行することになっている。

日本遊園地協会は八〇年十月設立。それまで東西両協会の代表が隔月開いていた懇話会を発展させたものだった。

カラオケ老舗の

クレセント倒産

和議申請のTMは破産宣告

民間の信用調査機関調べによると、(株)クレセント（神戸市中央区、井上隆善社長）が七月二十一日、神戸地裁に和議開始を申請、同日保全命令を受けた。負債総額九十八億円。

8トラックのカラオケ機器で草分け的存在として知られる。六九年四月創業、七三年五月に法人となった。七二年に「8ジューク」を開発したが、八〇年代後半に業界はLDカラオケ、また九〇年代に通信カラオケへと移行したため、競争の渦に巻き込まれ、後退していった。九七年十二月の売上高五十九億二千九百万円のうち、機器リース四九%、機器卸売四七%、その他四%。

この影響で(株)オリエントプランニング（東京都港区芝浦、井上隆義社長）が七月十七日、東京地裁に自己破産を申請、二十三日破産宣告を受けた。負債二十四億円。カラオケボックス経営を目的に九四年三月設立された(有)クレセント企画が、九五年八月に改組、社名変更したもので、九八年一月期売上高は五十二億円だった。

なお一月二十六日に大阪地裁に和議申請していたティーエム(株)（大阪市都島区、兒嶋高儀社長）は和議による再建を断念し、七月二十三日に破産宣告を受けていたことが判明した。破産管財人のもとで債権調査が進められる。

福岡県協、定例総会

役員全員が再任

メーカー会員の会費は倍増

福岡県アミューズメント施設営業者協会（事務局福岡、長友隆典会長、会員三十社）は六月三日、福岡市内のセントラルホテルで平成九年度定例総会を開き、役員改選により長友会長を再選、また年会費値上げなどを承認した。同総会には二十二社が出席した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

役員改選は任期満了に伴うもので、役員全員が再任となった。

新入会員として(株)トップ産業が紹介された。

年会費の値上げについてはAOU会費値上げに伴うもの。同協会ではオペレーター会員の増強を今年度の重点テーマとしているため、今年度に限りオペレーター会員の会費（二万円）は据え置くこととし、メーカーおよび自販機中心の会員のみ倍額の四万円に引き上げることが承認された。

埼玉県協、通常総会

会則秋にも決定

新協会ゆるやかにスタート

埼玉県アミューズメント施設営業者協会（事務局上尾市、新井一夫会長、会員二十三社）は七月二十二日、蕨市内のカラオケ店「アルコサウンドパート2」で平成九年度通常総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認、また新しい会則など諸規定の作成に着手することになった。同総会には委任六社を含む十六社が出席した。

新井会長が挨拶し、「昨年七月に旧協同組合を解散、新協会が発足して一年になる。業界は不景気でますます深刻化する中、昨年は『ゲームの日』イベントとして地域催事に参加し成功を収めた。今年度は、協同組合では制限されていた活動に積極的に取り組み、とくに会員の増強に努めるとともに新しく会則を作成し、活動を充実させていきたい。なお風営法改正により施行条例で営業時間を延長できる地域が決められるが、要望があれば出してほしい」と述べた。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、県内八号店の名簿作成と新規加入の積極的推進を中心に、新協会の諸規定の作成、委員会と支部の設置などを挙げ、これと並行して旧協同組合の清算事務を行なう。

うち会則については提示された素案を叩き台に検討し、入会金や会費などの規定も含め秋に臨時総会を開き決定することになった。なお会費は旧協同組合の繰越金で二年分を賄うことになっていたが、AOU会費が値上げされたため今年度は徴収する方向で検討することになった。

埼玉県協・通常総会で、左端は新井一夫会長

茨城県協、定時総会

値上げ協会負担

役員は退会除き全員留任

茨城県アミューズメント施設営業者協会（事務局取手市、大野圭一会長、会員二十一社）は五月十三日、笠間市内のホテル山の荘で平成十年度定時総会を開き、役員改選により全役員を留任としたほか、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任七社を含む全会員が出席した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、会員増強など前年度の内容を踏襲するとともに、今年十月開催予定の全国知的障害者スポーツ大会「ゆうあいピック茨城大会」への協賛を検討することになっている。また予算に関連し、AOU年会費の値上げ分については同協会が当面負担し、会員の会費は据え置くことになった。

役員改選は任期満了に伴うもので、役員全員を留任とした。ただし会計担当だった㈲ヒタチレジャー商事は会費未納のため、退会手続きを取ることにしており、一名減となる。

議事終了後、出席メーカーによる新製品動向についての説明があった。また懇親会が行なわれ、県警生活安全総務課の倉田泰近課長補佐が来ひんとして挨拶した。

滋賀県協、定時総会

環境浄化訴える

県警、県青少年担当も説明

滋賀県アミューズメント施設営業者協会（事務局大津市、朝日正博会長、会員十五社）は六月十日、大津市内の国華荘で第二回定時総会を開き、事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。同総会には委任五社を含む十三社が出席した。

朝日会長が挨拶し「ゲームセンターは、地域に愛され親しまれるよう安全で安心して過ごせる場を提供しなければならない。それには運営事業者の自発的努力とともに、地域の関係団体と協力し青少年健全育成を図るための環境浄化への努力が必要」と述べた。来ひんとして県警生活安全企画課の友末一郎課長補佐は、「改正風営法が五月八日公布された。政令、施行規則などが現在作成されつつあるが、うち規制緩和に関連する部分は今年十一月施行、その他は来年四月施行となる予定。県警としては施行時に改正内容の周知徹底を図るとともに、皆さまの健全営業の推進を支援していきたい」と語った。

また県青少年対策室の塩崎治彦主査は、「青少年健全育成条例の趣旨に基づき補導委員が店舗立ち入り調査を行なっているので協力してほしい」と挨拶した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画では組織の拡大強化、賭博追放、県の青少年対策への協力、各種研修会の開催、ゲームの日イベント実施、AOU事業への参加、会員相互の親睦活動——の七項目を挙げている。なおAOU会費が値上げされたが、同協会員の年会費は現行（三万円）のままとすることになった。終了後、懇親会が開かれた。

群馬県協、通常総会

副会長は3名に

「前橋七夕祭り」参加など

群馬県アミューズメント施設営業者協会（事務局太田市、里見浩臣会長、会員三十七社）は五月十三日、草津温泉のナウリゾートホテルで第十五期通常総会を開き、役員改選により里見会長を再任したほか事業年度の移り変わりに伴う予決算案などを承認した。

同総会には委任十二社を含む二十八社が出席。また来ひんとして県警生活安全企画課の須藤係長、県防犯協会の金山専務、同協会顧問の土田氏（行政書士）が出席した。

役員改選については任期満了に伴うもので、十三名の役員候補者が提案、承認された。うち副会長を二名から三名に増やし新副会長に二ノ宮範夫氏（㈱アトムレジャー企画）が就任。また事務局長の井戸正広氏（井戸リース）が新理事に就任した。このほかは再任となった。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも異議なく承認された。うち事業計画については、今年も「前橋七夕祭り」（七月九－十二日）に参加することなど決めた。

議事終了後、業界の現状と問題点などについての情報交換、新製品紹介、懇親会が行なわれた。

広島県協、通常総会

健全営業で決議

4社退会、会費は変更なし

広島県アミューズメント施設営業者協会（事務局広島市、平本将人会長、会員二十三社）は五月二十七日、広島市内のYMCAホールで第十三回通常総会を開き、役員改選により平本会長を再選した。同総会には委任五社を含む二十一社が出席した。

平成九年度事業報告案、決算案、十年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画は、①健全営業の推進、②少年の健全育成と地域安全活動への積極的協力、③広報活動の推進、④組織の拡充強化、⑤関係機関の各種イベントへの参加、⑥AOU全国大会（広島県で十一月十二－十三日開催）への全面協力——の六項目を挙げている。

役員改選は任期満了に伴うもので、理事会推薦による候補十二人が提案、承認された。うち新任は渋谷寛副会長（㈱タイトー）、玉井康夫理事（中国コナミ㈱）、平岩敏夫監事（㈲キャスコ）の三名で、このほかは再任となった。

四社が退会したとの報告があった。またAOU年会費が値上げされたが、同協会員の会費については今年度は従来どおりとし、収支状況により来年度に値上げを検討することになった。健全営業や地域の安全活動への協力などを盛り込んだ決議文を今年も採択した。

来ひんとして県警生活安全部の宇塚良治管理官、生活安全企画課の仲島悟課長補佐が挨拶したほか、同課の岡本祐二係長、少年課の佐藤一充課長が同席した。この後懇親会が開かれ、県警の佐藤課長が乾杯の音頭をとった。

愛知県協、定例総会

今年も事業縮小

会費は年5千円値上げ

愛知県アミューズメント施設営業者協会（事務局名古屋市、位田宗一会長、正会員七十一社）は五月二十六日、名古屋市内のサンプラザで平成十年度定例総会を開き、会費値上げなどを承認した。同総会には委任三十一社を含む五十三社が出席した。

平成九年度活動報告案、決算案、十年度活動計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。

会費の値上げはAOUの年会費が一社五千円引き上げられたことに伴うもの。同協会定款第二十一条（会費）の「年額一万八千円」を五千円引き上げ「年額二万三千円」とする改正案が承認され、今年度から実施することになった。

なお同協会は昨年度、財政逼迫により必要最低限の地道な活動だけに絞り込み、「ゲームの日」イベントなどは行なわず事業計画および予算を大幅に縮小したが、今年度も引き続き緊縮予算となっている。

AOUの運営委が

4専門委を設置

運営委は内部に常任委も

AOU（入江昭造会長）は四月二十四日、東京の赤坂プリンスホテルで第三十一回理事会を開き、運営委員会の委員を決めた。また新運営委員会は六月十六日に会合を開き、四つの専門委員会の設置を決め、その正副委員長を運営委員の中から選任した。

運営委員会は従来、正副会長（五名）と専務、理事二名の計八名で構成してきたが、「組織改編に伴いできるだけ会員の意見をAOU事業に反映させる」とのことから二十五名に増やした。委員の構成は、各地区協議会が推薦した計二十一名（AOU正副会長を含む）と広域オペレーター三名、専務理事の予定だったが、中部北陸地区（割り当て三名）の推薦が一名だったため二十三名となった。また「頻繁な会合に対応するため」十三名を常任委員とすることも決めた。新運営委員は次のとおり（敬称略）。

常任委員＝羽生勲（宮城）、入江昭造（AOU会長、栃木）、大野圭一（茨城）、真鍋勝紀（AOU副会長、東京）、畑晴夫（山梨）、位田宗一（愛知）、川楠俊太郎（AOU副会長、大阪）、平本将人（広島）、長友隆典（福岡）、永井明（広域OP、セガ社）、橘正裕（同、ナムコ）、瀧口正（同、タイトー）、谷本彰（AOU専務）。

委員＝田中亀雄（北海道）、坂武（秋田）、中嶋豊彦（千葉）、相田進（東京）、村山嘉男（神奈川）、上田芳弘（大阪）、松田次雄（岡山）、松村芳樹（兵庫）、神原研志（香川）、仲順利治（沖縄）。

定款では理事会の議決で設置することになっている専門委員会については運営委員会が設置し、正副委員長を次のとおり決めた。

事業委員会＝真鍋勝紀、（副）永井明。健全営業推進委員会＝長友隆典、（副）橘正裕。広報委員会＝川楠俊太郎、（副）平本将人。研修委員会＝瀧口正、（副）畑晴夫。

呉ポートピアランドが 8月末で閉園

92年開業だが、累積赤字増加で

㈱呉ポートピアランド（本社広島県呉市、小津正弘社長）は七月二十四日の臨時取締役会で、八月末で遊園地「呉ポートピアランド」を休園することを決めた。多額の借入金の処理策が決まった時点で改めて株主総会を開催し、正式に閉園を決めるもよう。

同社は九〇年四月、阪急電鉄が六億五千五百万円、呉市が五億円、広島県が一億円を出資、資本金二十五億円の第三セクターとして設立され、日本開発銀行や地元の銀行など十四金融機関が百十六億円を融資して、九二年三月に遊園地をオープンした。

呉市天応の埋め立て地にスペインのリゾート地をイメージして作られた遊園地で、九二年度は九十万人が訪れたが、リピート客が少なく九五年度には二十八万人まで落ち込んだ。このため呉市と阪急などは再建策を立て家族客誘致に乗り出したが、入園者数はその後も伸び悩んだ。九六年度は三十四万人と回復したが、九七年度は三十三万人。

このため毎年十億円ほど赤字を出すことになり、九八年三月期では九億六千二百万円の営業収益に対し、当期損失は十億九千六百万円で、累積赤字は六十九億七千九百万円に達した。負債は期末で百十八億六千八百万円で、そのほとんどが十四金融機関からの借入金。

阪急と呉市は再建策を協議したが、阪急が二十二日の取締役会でこれ以上の支援はしないことを決めたのを受け、呉市も支援を打ち切ることにした。これ以上赤字を増やさないため休園する、と同社では説明している。

SNK「ネオジオボウル」 7店目、福岡に

AMコーナーは風営対象外

SNKは、福岡市内の複合商業施設「長尾センタープラザ」内に複合AM施設「ネオジオボウル福岡」を設置、七月二十日同プラザと同時オープンした。

同プラザは福岡市郊外のベッドタウンにあり、約八千平方メートルの敷地に建てられた二階建てで、建築面積三千六百平方メートル、延床面積七千平方メートル。「ネオジオボウル」はテナントとして入り、二階フロアを全面使用。営業面積は三千五百平方メートル。三十四レーンのボウリング場、ゲーム機約百台を設置したAMコーナー（面積六百九十平方メートル、風営対象外）、ビリヤード八台、カフェテリアを設置、運営。うちボウリングとビリヤードはいずれも米国ブランズウィック製で、室内照明を暗くしブラックライトでボールや台、レーンなどを浮かび上がらせ幻想的な空間を演出するもの。

営業時間は午前十一時（土・日曜祝日は午前十時）から翌日午前三時（休日前日は午前五時）まで。投資額八億円、初年度売上額六億円を見込んでいる。なお「ネオジオボウル」はこれで七店舗目となる。

ナムコトレーディング 自販機部門専業

金平氏社長で子会社

ナムコは自動販売機の企画・設置・運営を専門とする子会社、㈱ナムコトレーディング（本社東京都大田区多摩川二丁目九の二十二、金平光雄社長）を六月十九日付で設立した、と八月上旬に明らかにした。直営店内の自販機を一括管理することで、効率をよくすることが目的と見られている。

資本金二千万円のうちナムコが九〇%以上を出資。橋口隆二ナムコ副社長が代表権を持つ会長、ナムコの取締役NM事業本部長の金平光雄氏が社長に就任した。他に取締役は港巧氏、監査役は松尾健二氏となっている。

新会社では娯楽性を採り入れた自販機や、情報端末機としての自販機の開発も視野に入れていると見られているが、具体的な目標などはとくに示していない。

大阪娯楽機製作所 社長に藤原忠氏

雅楽淳社長は会長昇格

㈱大阪娯楽機製作所（本社大阪府阪南市箱作、雅楽淳社長）は七月三十日の株主総会と取締役会で雅楽淳社長の会長昇格、朝日エンジニアリング販売の藤原忠社長が大阪娯楽機の社長を兼任することを決めた。代表権は藤原社長と雅楽美恵子専務が持つ。

雅楽淳会長と藤原忠社長は義理の従兄弟。雅楽美恵子専務は淳会長の夫人。他の取締役、雅楽素子さんは亡くなった淳二氏の未亡人。監査役の山内恵子さんは淳氏の妹。

朝日エンジニアリング販売は今年三月、朝日エンジニアリングの営業本部が分離、独立したものであるが、九月中旬にも社名を㈱ワンダーウェーブに変更する。同社はレール走行式乗物機などを企画、開発、販売し、大阪娯楽機が製造を担当する。藤原氏は「楽しい波を起こしていきたい」と語っている。

論潮　ネットゲーム

セガ社が十一月に国内出荷する予定の家庭用次世代機「ドリームキャスト」（DC）では、33・6キロbpsの通信モデムが標準で組み込まれており、しかもマイクロソフト社のOS「ウィンドウズCE」まで入っているので、電話回線と接続して使うことができるだけでなく、そういう使いかたに重点を置いて開発されていると言うことができる。

「週刊セガサターンマガジン」（八月二十一・二十八日号）掲載の、マイクロソフト社ジェームズ・スパーン氏へのインタビュー記事によると、DC用「ウィンドウズCE」はすべてを読み込むにしても1・2メガバイトしかないから約二秒にすぎないし、ゲームソフト開発に「CE」をまったく使わないこともあり得る。またDC用に「インターネットエクスプローラーvor・4」並みのブラウザも開発している――という。つまりDCはインターネットもしくはネットワークにつながる機能が最初から付いていることになる。

うちインターネットについては、画期的な通信手段として着実に利用者層を広げつつあるので、DCもインターネット機器としての役割を果すことになる。だが家庭用TVゲーム機がインターネット機能まで持つことが、それほど良いことかどうかには疑問が残る。これはキーボード機能が必要かどうかという考え方にもよるが、決まったウェッブサイトからリンクを渡り歩く"ネットサーフィン"型で楽しむ分には、さほどキーボードを使うことがないので、それでいいということかも知れない。

ネットワークゲームについては、業務用分野でも試行錯誤が重ねられているが、電話回線の伝送速度、コストの制約があって、実用的な観点では画期的と思えるゲームがまだ出てきていないのが現状と言える。しかし将来そういうゲームが出て来ないとも限らない。これで終わり、ここまでしかできないということのないのが開発なのだ。

サミー、子会社の AMサービス設立

サミー㈱（本社東京、里見治社長）は七月六日付で、子会社㈱サミー・アミューズメントサービス（東京都豊島区東池袋二丁目三十九番二号、大住ビル4F、鈴木実社長）を設立した。ゲーム機リース、ゲーム場運営、景品販売などを対象とする子会社。

役員は鈴木社長のほか小田根正明専務、小笠原二男取締役、荒井良一監査役となっている。☎5956-7835。

コナミ本社の 販売、AO 本部を移転

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）の販売本部、AO事業本部、関連会社でAO事業の一部を担当しているコナミジョイントベンチャー㈱は新宿三井ビルに、八月十七日付で移転した。

東京都新宿区西新宿二丁目一の一、新宿三井ビル48F、販売本部☎3342-3456、同CE企画販売部☎7345、AO事業本部☎0234、コナミジョイントベンチャー㈱☎3789。

人事異動

データイースト

（6月26日）取締役、管理部長安藤昌平▽同、特殊機器部長内藤博▽監査役、福田幸子▽退任（取締役）神原勝利▽同（同）星野建二

セガ社

（6月26日）アミューズメント事業統括本部長、副社長R&D・生産本部管掌兼アミューズメント研究開発本部長鈴木久司▽アミューズメント事業統括本部副統括本部長兼アミューズメント機器事業本部長、専務執行役員アミューズメント施設事業本部長永井明

コンシューマ事業統括本部副統括本部長、専務執行役員湯川英一▽同兼コンシューマ開発生産本部管掌（コンシューマR&D・生産本部管掌）常務執行役員佐藤秀樹▽兼アミューズメントテーマパーク事業部長、常務執行役員アミューズメント施設事業本部副本部長兼ディベロッパー事業部長田副康夫▽欧米販売事業部長兼海外オペレーション部管掌（AM経営企画室長）常務執行役員酒井佳人

▽兼海外事業推進部管掌、執行役員CS経営企画室長臼井興胤▽事業戦略室長、執行役員高倉鉄夫

日本システム

（7月27日）常務（販売部長）西田隆

加川政典副社長は代表権つきとなった。

大阪娯楽機製作所

（7月30日）会長（社長）雅楽淳▽社長、朝日エンジニアリング販売社長藤原忠

サノヤス・ヒシノ明昌

（8月1日）兼レジャー事業本部九州営業部長、常務レジャー事業本部副本部長竹原善次

元ナムコ役員 山内一氏が死去

山内 一氏（やまうち・はじめ＝元ナムコ取締役）七月二十三日午後四時四十四分、脳出血のため東京都立川市の病院で死去、七十七歳。自宅は国分寺市戸倉三の十六の二十七。

葬儀・告別式は二十六日午前十一時から同市西恋ヶ窪一の三十九の五、東福寺で行なわれた。喪主は妻、松江（まつえ）さん。

六二年に入社。六六年から七七年まで取締役、八二年から九二年まで監査役を勤めた。

アーク中村 社長が急死

中村 脩氏（なかむら・おさむ＝㈱アーク社長）七月二十八日午後五時十分ごろ、急性心不全のため東京都杉並区成田西二丁目十二の二十の自宅で死去、五十一歳。葬儀・告別式は八月一日午前十一時半から埼玉県越谷市の東冠メモリアル蒲生で社葬として行なわれた。葬儀委員長は三浦良一アーク専務。喪主は妻福田紹子（やすこ）さん。

アークでは三浦専務が社長を継ぐことになった。

営業所開設

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK）・山口営業所＝山口県防府市開出本町十五の十六、☎（0835）21-0090。

事務所移転

サミー㈱・AM営業部名古屋営業所＝名古屋市千種区内山三丁目九の二十四、☎（052）744-3350。九月一日から。

「98CESAゲーム白書」

家庭用TVゲーム市場 7千6百億円へと拡大

97年実績、輸出は大幅な伸び示す

㈳コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA、事務局東京、上月景正会長）は、国内の家庭用TVゲームに関する調査をまとめた「98CESAゲーム白書」を七月二十一日発表した。それによると、九七年の家庭用TVゲームの市場規模は七千六百億円となり、前年比五・四％増と拡大した。

CESAでは、「家庭用TVゲーム産業は国内産業の中で重要な分野を形成しているにもかかわらず、総合的な統計資料がなかったため、メーカーから流通業者、ユーザーに至る統計データを体系的、組織的に収集、編さんし昨年初めて『白書』としてまとめ、各方面から高い評価を得た」としており、今回で二回目となる。同協会マーケティング委員会（中村紘一委員長）が担当し、同委員会に設置されているゲーム白書委員会の松高誠三委員長が編集責任者となっている。

調査は、家庭用TVゲーム（パソコン関係を除く）の市場規模と消費者動向を把握することを目的に、前回とほぼ同じ方法でのアンケート方式により実施したもの。

市場規模については九七年一－十二月の実績に基づくもので、ハードおよびソフトメーカーによる出荷と小売店による販売の実態をそれぞれ調査している。ハード／ソフトメーカーは百八十社を対象として九七年の四半期ごとに三回調査し、百三十九社が回答（回収率七七・二％）。また小売店はCESAの〝販売店モニター〟となっている二千三百五店のうち千四百四十六店が調査に協力し、九七年七月に一－六月の実績を求め、以後毎月実施したもので、これは現在も月次調査として続けている。

出荷数と金額

その結果、メーカーの推計出荷額は、国内と輸出を合わせるとハードが五千百三億三千万円で前年比三四・六％増、ゲームソフトが五千三百七十七億三千万円で同一三・七％増、ハードとゲームソフトの合計出荷額が約一兆四百八十億六千万円で同二三％増となった。

CESAでは「厳しい経済環境にあっても業界全体としては依然として堅調に推移していることが明らかになった」としている。

うち国内出荷額については、ハードが千四百十六億六千万円で前年比九・九％減となったが、出荷台数は一万一千九百一台で一四・九％増となっている。機種別に見ると、「プレイステーション」（PS）の出荷額が八百七十八億円で全体の六二・一％を占め、台数は五百四十万台で全体の四五・四％を占め他を圧倒している。このほかの機種は推計値で、「ニンテンドウ64」（N64）の出荷額が百六十億八千万円（全体の一一・三％）、出荷台数が百十九万台（同一〇・〇％）、「サターン」の出荷額が百六十四億九千万円（同一一・六％）、出荷台数が九十七万台（同八・二％）、また「スーパーファミコン」などその他16ビット機が出荷額二十億三千万円、出荷台数二十七万九千台、「ゲームボーイ」など8ビット機が出荷額百九十一億

がやはり全体の半分を占め出荷額千九百八十三万七千万円、出荷本数五千三百六十二万一千本。次いで「サターン」用が出荷額八百六十七万九千万円で出荷本数二千百九十六万三千本、「N64」用が出荷額四百四万九千万円で出荷本数七百五十万四千本。また8ビット機用は「ポケモン」が大ヒットし出荷額四百二十億三千万円、出荷本数千四百五十四万八千本といずれも前年比で二倍以上も伸ばした。

機種別市場規模

以上のデータをもとに国内の市場規模について市場在庫や実勢価格などを勘案し推計した結果、ハードの市場規模が千七百四十九億一千万円で前年比七・九％減となったが、ゲームソフト市場は五千八百三十二億六千万円と同一〇・二％増加。このハードとソフトを合わせた国内の家庭用TVゲーム市場は七千五百八十一億七千万円となり、前年比五・四％の成長を示した。

この市場規模を機種別に見ると、ハードとソフトを合わせた「PS」の市場が四千四百十八億六千万円で全体の五八・二％を占め、次いで「サターン」が千二百九十億六千万円で一七・〇％、「N

ン」の一〇・〇％より大きいと推計している。

海外向け出荷

一方、海外向け出荷額については、国内向けより大きな伸び率を示し、ハードとゲームソフトを合わせた輸出額が五千百六十五億二千万円で前年比四九・九％増となった。

とくにハードの輸出が大幅に伸び、出荷台数は五三・八％増の三千十万二千台、輸出額は六六・二％も増加し三千六百八十六億八千万円となった。機種別では「PS」が千二百九十万台出荷し輸出額二千十二億円、「N64」が八百六十三万八千台出荷し輸出額千二百六十億四千万円、「サターン」が三十八万台出荷し輸出額五十八億一千万円（前年はビット別のみで集計したため機種別の伸び率は分からない）。

ゲームソフトの輸出額は千四百七十八億四千万円で二〇・五％増、輸出本数は七千七百九十八万六千本で四〇・六％増となった。うち「PS」用ソフトについてはサードパーティーによる輸出六百七十万本のみを計上し、海外法人による出荷本数（推計七千万本）は含まれていない。

CESAでは、「国内外の出荷額を比較すると、ゲームソフト分野は国内向け、ハード分野は輸出のそれぞれ依存度が高いという傾向は前年と変わっていないが、ハード、ソフトとも輸出額の伸び率が国内向けを上回り、家庭用TVゲーム産業がわが国の輸出産業として着実に成長しつつあることを示す調査結果となった」と分析している。

中古ゲームソフト

また中古ゲームソフトの市場についても調査している。これは中古ソフトを扱う小売店二千三百十一店のデータをまとめたもので、新品の市場規模に反映させて推計した結果、中古ソフトの販売本数は四千四十八万四千本で、新品と中古を合わせた販売本数の約三割を占め、売上額は千三百九十四億九千万円で同二割を占める。これは昨年に比べ本数で約九ポイント、売上額で六ポイント減少した。

同白書ではこの減少について、「中古ソフト流通の多数を占める『スーパーファミコン』用と『サターン』用の新品販売本数に比べ、中古ソフトが少ない『PS』用の新品販売本数が大幅に増加したことによるもの。それでも中古ソフト市場は依然大きく、新品ソフトの販売機会が損失している」と分析。また同白書の冒頭で上月会長は、「TVゲームはプログラムデータから成るデジタル著作物であり、何度使用しても劣化しないことからいつまでも新品であると考えている。しかし現状は新品として流通したゲームソフトの一部が中古として流通し、新品と並行して販売されている。この問題は早急に解決すべきであり、そのためにも中古市場の実態を調査した」と述べている。

以上のほか、調査対象の小売店での月間販売実績の推移、店舗形態別のTVゲーム売り場面積の比較と売上額、小売店の経営課題などもまとめている。その中でゲームソフトのジャンル別販売本数については、ロールプレイングゲームが全体の五二・五％と他を大きく引き離し、シミュレーションゲームと格闘ゲームがそれぞれ一二－一三％、このほかは数％となっている。

また東京ゲームショウ来場者を対象とした「ユーザーの動向」もまとめている。その中でゲーム場の利用頻度について、「週二回以上」が全体の三割、「週一回」が一三％、「月二－三回」が二二％、「行かない」が一八％となっている。

このほか小学生のみ、一般消費者を対象としたそれぞれの動向調査、パソコンなど関連市場の統計資料なども掲載している。

同白書はA4版（本文百四十六頁）で価格五千円。問い合わせ先はCESA事務局（☎3591－9151）まで。

家庭用TVゲーム国内市場規模

国内市場規模 7,582億円
ハード 23.1%
ゲームソフト 76.9%

国内市場規模の機種別割合
（ハードとゲームソフトの合計）

PS 58.2%
サターン 17.0%
N64 9.8%
8ビット機 10.8%
16ビット機 4.2%

総出荷金額

総出荷額 10,481億円
国内向け 50.7%
ハード 13.3%
ソフト 36.7%
輸出 49.3%
ハード 35.7%
ソフト 14.3%

新品と中古ソフトの販売本数

国内向けハード出荷台数
（単位：万台）

出荷台数 1,190
PS 540
ゲームボーイ 402
N64 119
サターン 97
スーパーファミコン 25
その他 7

国内向けゲームソフト出荷本数
（単位：万本）

出荷本数 10,157
PS 5,362
サターン 2,196
ゲームボーイ 1,455
N64 751
スーパーファミコン 372
その他 21

岡山市内「ジョイフルタウン」にセガ社ATP

「岡山ジョイポリス」米国風の凝った装飾

入場料制で風営8号許可店として運営 ボウリング場、カラオケなどとの複合

上の写真は店内入口付近で大きな〝ソニック像〟が目立ち、直営アイスクリーム店もある。左側はいずれも上部壁面に各施設のイメージ画をミュージアム風に装飾したフロアのようす

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）は、岡山市内にアミューズメントテーマパーク（ATP）「岡山ジョイポリス」を七月十八日オープンした。

同社ATPはパイロット店「大阪ガルボ」を九四年四月オープンし、本格的には「ジョイポリス」として横浜店（同年七月）を皮切りに新潟、福岡、東京、新宿、京都と展開しており、これまでの全店の累計入場者数は今年三月現在で千二百万人に上る。

「岡山ジョイポリス」はJR岡山駅から徒歩十分の日本たばこ産業（JT）の工場跡地に建設。JTではこの跡地（敷地面積三万八千平方㍍）を大型複合商業施設「ジョイフルタウン岡山」として開発を進め、その核テナントとしてセガ社AM施設とイトーヨーカ堂のSCを誘致。うちAM施設が先にオープンし、SCは今年秋オープンに向け現在建設中。AM施設とSCはそれぞれ独立した建物で隣接し、連絡デッキで結ばれる。

「岡山ジョイポリス」の建物は三階建てで、延床面積は約一万平方㍍。一－二階にAM施設、直営カラオケ店「セガカラ屋」、テナントの飲食店（七店）、三階に直営のボウリング場「ソニックボウル」とビリヤード、卓球場がある。総投資額は二十七億円、初年度入場者数百二十五万人（うちAM施設だけで六十五万人）、売上額三十億円（同十五億円）を見込んでいる。

左は店内中央部の大掛かりな装飾、下はAM施設の入口部分

AM施設は入場料制（百円、小学生未満無料）で風営八号店となっている。ATPの八号店は同店と京都店だけだが、京都店は入場無料。入場料制での八号店は全国でも珍しいが、これは県警の指導によるものだそうだ。

AM施設のフロア面積は三千百四十平方㍍。テーマコンセプトは〝アメリカンAMスタジアム〟で、オールディーズをイメージした凝った内装に特徴があり、巨大な造形やネオン装飾を中心に、キャラ〝ソニック〟や各アトラクションのイメージ画などもテーマに沿ったデザインを施し装飾として使っている。

アトラクションは五種類。ダークライド式映像シミュレーター「ホラーライド」、映像シミュレーター「アクアノーバ」（以上二種類は利用料金六百円、以下三種類は五百円）、実車三台を設置したCGライブゲーム施設「セガ・ツーリングカーチャンピオンシップSP」、立体音響施設「マーダーロッジ」、心理テスト施設「フォーチュンミュージアム」があり、いずれも他のATPにも設置されているもの。

このほかAM機は約二百六十台設置。その内訳はTVゲーム機八十台、その他アーケードゲーム機八十五台、メダルゲーム機五十台、AM自販機三十台、占い機など十台、小型乗物機数台となっている。

「ソニックボウル」は三十レーンでフロア面積二千五百平方㍍。音と光で演出する米国ブランズウィック製「コズミックボウリング」を使用し、〝ソニック〟などをあしらっている。空きスペースにAM機二十台設置。

「セガカラ屋」はフロア面積五百八十平方㍍。同社通信カラオケ「スーパープロローグ21」を使用。ビリヤード（十八台）と卓球（九台）は面積千三百平方㍍の同じフロアにあり、映像ピッチングマシン二台とAM機十台が壁際に設置されている。

営業時間はAM施設が十－二十四時で、このほかは施設により異なる。

同店によると、「現在夏休みシーズンのためAM施設はファミリー客が中心で、夕方から若者が増え午後十時ごろに店内の客数がピークとなる。オープン後二十五日間で延べ六万人以上が来場し予想を大きく上回るペースで連日活況を呈している」としている。

上の写真は体感型とアップライト型のTVゲーム機フロアで奥にアトラクションの入口がある。下は基板タイプのTVゲーム機フロア

カーニバル機ゾーン（上）とエアーホッケーを設置した自販機フロア

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

8月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）	8.79
2	ラジカルバイカーズ（ガエルコ／アタリゲームズ）	8.25
3	ブリッツ（ミッドウェー）	8.05
4	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.00
5	マキシマムフォース（アタリゲームズ）	7.93
6	ゴールデンティー'98（ITC）	7.91
7	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	7.58
8	エリア51（アタリゲームズ）	7.50
9	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	7.35
10	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.17
11	バーチャコップ 2（セガ社）	6.73
12	ダイハードアーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	6.70
13	バーチャコップ（セガ社）	6.60
14	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	6.50
15	リーサルエンフォーサーズ II（コナミ）	6.49

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	タイムクライシス II（ナムコ）	9.60
2	ロストワールド・ジュラシックパーク（セガ社）	9.33
3	トップスケーター（セガ社）	8.86
4	SFラッシュ・ザ・ロック（アタリゲームズ）	8.49
5	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	8.40
6	ガンブレードニューヨーク（セガ社）	8.36
7	カリフォルニアスピード（アタリゲームズ）	8.25
8	アクアジェット（ナムコ）	8.25
9	ハーレーダビッドソン（セガ社）	8.22
10	アルペンサーファー（ナムコ）	8.20
11	アルペンレーサー 2（ナムコ）	7.83
12	オフロード・チャレンジ（ミッドウェー）	7.74
13	ウェーブランナー（セガ社）	7.67
14	サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ）	7.58
15	デイトナUSA（セガ社）	7.56

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	テッケン〔鉄拳〕3（ナムコ）	7.63
2	マーヴルvsカプコン（カプコン）	7.57
3	ゴールデンティー'97（ITC）	7.54
4	ストライカーズ1945 パートII（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.33
5	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ）	7.26
6	スーパーパズルファイター 2（カプコン）	7.17
7	ポリストレーナー（P&Pマーケティング）	7.14
8	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	7.03
9	バスタ・ムーブ・アゲイン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.00
10	19XX（カプコン）	6.86
11	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	6.84
12	ライデン〔雷電〕ファイターズ（セイブ／ファブテック）	6.82
13	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	6.79
14	ゼロポイント（ユニコ／ゲームビジョン）	6.75
15	ストリートファイター3・セカンドインパクト（カプコン）	6.67
16	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター（カプコン）	6.55
17	サーフプラネット（アタリゲームズ）	6.50
18	デッド・オア・アライブ（テクモ／ファブテック）	6.50
19	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	6.45
20	ワールドクラスボウリング（ITC）	6.43

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	メディーバル・マッドネス（ウィリアムズ）	8.15
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	7.63
3	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.30
4	シアター・オブ・マジック（ミッドウェー）	7.15
5	アダムスファミリー（ウィリアムズ）	7.09
6	X－ファイルズ（セガ・ピンボール）	7.00
7	チャンピオンパブ（ウィリアムズ）	7.00

©1998 Replay Magazine 《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

HYPER NEOGEO64
オマエニ　コノ苦痛ヲ!!
BEAST BUSTERS
SECOND NIGHTMARE
BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE
ビーストバスターズ ～セカンドナイトメア～
マシンガンとボムを使い分け、モンスターをなぎ倒せ!
本格派ガンシューティングゲーム登場!
●破壊の快感とドライブ感あふれるビジュアル演出!
●HYPER NEOGEO64基板が可能にした迫真の3Dグラフィック。
●ガン部分のパーツに抗菌部材を使用。
●使用電力 AC100V±10V (50/60Hz) ●消費電力 240W ●寸法 (全幅)750×1309(奥行き)×1968(高さ)[mm] ●総重量 193Kg
大迫力の50インチモニタータイプとスタンダード29インチモニタータイプをご用意!
※写真は29インチモニタータイプです。
© SNK 1998　HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。 ※製品の外観、仕様等は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。
株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)3311(大代表)
東京販売部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
仙台販売 〒983-0043 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
札幌販売 〒007-0848 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
特機事業部 〒102-0094 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
大阪販売部 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
名古屋販売 〒465-0093 愛知県名古屋市名東区一社3-100 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
福岡販売 〒812-0042 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
高松販売 〒760-0066 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.087(823)3371 FAX.087(823)0920
広島販売 〒731-0138 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
SNK CORPORATION 1-6,ENOKI-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564-0053,JAPAN. TEL.(81)6-339-5577 FAX.(81)6-338-717
SNK
魂を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
SAMURAI SPIRITS 2
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝
SNK 3D剣劇格闘、
劇的進化をとげていま登場!
●いつでも爆発! 新 怒ゲージシステム!!
●見た目が違えば中身も違う「修羅」と「羅刹」、
際立った2つの異なる属性!
●思いのままに熱い戦いを演じられる!
洗練された操作性と演出の数々!
© SNK 1998　HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
HYPER NEOGEO64

海外ニュース
INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

セガ・ゲームワークス再編
セガUSA社に販売権
欧州子会社では中西氏が社長就任

アラン・ストーン氏

セガ社の米国業務用子会社は、セガ・エンタープライゼスUSA社（カリフォルニア州レッドウッドシティ、アラン・ストーン社長）と、フリッパー部門のセガ・ピンボール社（イリノイ州メルローズパーク、ゲアリー・スターン社長）と二年前までの態勢に戻った。

セガ社とユニバーサルスタジオズ社、ドリームワークスSKGとが合弁でセガ・ゲームワークス社を九六年三月に発足させて以来、これまで南北アメリカ市場でのセガ社製品販売権はセガ・ゲームワークス社が持つことになり、そのためセガUSA社のスタッフがそっくりセガ・ゲームワークス社の販売部門に移るかっこうになっていた。その間セガUSA社（ハウエル・アイビー社長）は業務用製造部門を担当してきた。

ところがこれではスピーディーな販売活動に向いていないことが分かり、セガ社製品の販売権をセガ社が買い戻すことにしたもの。買収金額など不明。七月末に手続きが完了、セガ・ゲームワークス社の販売部門はそっくりセガUSA社へと戻された。

これはセガ・ゲームワークス社が八月三日に明らかにした。

セガ・ゲームワークス社（カリフォルニア州ユニバーサルシティ、マイケル・モントゴメリー社長兼CEO）ではロケーション開拓、運営に専念できることになるとしている。またセガ社はセガ・ゲームワークス社の大株主なので、セガUSA社の大口顧客であることに変化はない、とセガ社では説明している。

セガ・ゲームワークス社は九七年から二〇〇二年までの五年間に、ゲーム場「ゲームワークス」を世界で百ヵ所開設する計画だったが、現在米国に五ヵ所しかなく計画は遅れている。これは投資回収に年月を要するためで、そのため九八年三月期売上高約八千万ドルの販売部門をセガ社に売却したもの。

一方、英国ロンドンにある業務用欧州子会社、セガ・アミューズメント・ヨーロッパ社では七月一日付で、中西信夫セガ社執行役員が社長として現地に派遣された。これまで社長だった清田征房氏は欧州でのオペレーション専従だったが、セガ・ゲームワークス社の欧州支社勤務へ転任した。

セガAMヨーロッパ社で中西社長はいくつかの機構改革を進めつつあると現地では伝えられている。

3Dfx社とセガ社
条件秘密で和解
CGチップ採用取り消しから

米国のCGチップメーカー、3Dfx社（カリフォルニア州サンノゼ、グレゴリー・バラード社長兼CEO）が九七年八月、セガ社などを相手どってカリフォルニア州裁判所に起こしていた訴訟は、八月四日に和解して終結した。当事者が共同発表した。

3Dfx社は九四年設立、九七年五月店頭公開したCGチップ、CG基板のメーカーで、タイトーや米国アタリゲームズ社など業務用メーカーでも採用されている。同社によると、九七年三月以来セガ社の次世代家庭用TVゲーム機に3Dfx社のCGチップを採用することで契約、3Dfx社は二百万ドルかけて専用チップを開発したが、同七月にセガ社がそれを採用しないことを知らされた。さらにセガ社は3Dfx社の機密に属する技術を得た上で、3Dfx社の競合相手であるNECと契約した。

これらを理由に3Dfx社は契約違反、トレードシークレット流用などを理由に、日本のセガ社と米国家庭用のセガ・オブ・アメリカ社、NECを相手どってサンタクララにある上位裁判所に訴えを起こした。後にビデオロジック社を訴訟相手に加えた。

セガ社が次世代家庭用開発で、当初3Dfx社のCGチップを採用することになっており、後に採用しなくなったなどは事実と受けとられている。一月九日には、セガ社に対し裁判所が3Dfx社の主張を認める決定を出しているためである。

今回の和解は和解条件を当事者間の秘密事項としているため、どういう内容で和解したのかは一切明らかではない。しかし発表によると、3Dfx社および同社に訴えられていた四社はいずれも訴訟が終ったことに満足しているとのこと。

日本のセガ社は以上について事実であるが「一切コメントしない」としている。

ウォルトディズニー社
増収だが減益に
第3・四半期、アニメ不振

米国ウォルトディズニー社は七月二十一日、第三・四半期（六月末までの三ヵ月間）決算を発表。売上高は前年同期比五・三%増の五十二億四千八百万ドル、経常利益は六・一%減の九億二千三百万ドル、純利益は二・三%減の四億千五百万ドルとなった。

部門別売上高は、アニメ映画などクリエイティブコンテンツが〇・五%増の二十億千六百万ドル、ペイTVなど放送が七・三%増の十七億二千八百万ドル、テーマパークス&リゾートが九・九%増の十五億四百万ドル。

減益の原因はクリエイティブコンテンツ部門で、コスト高の割に売り上げが伸びず、営業利益は五七%減の一億千百万ドルにとどまった。テーマパークス&リゾート部門では、「アニマルキングダム」、「ESPNゾーン」など好調にスタートしており、九ヵ月分では増収増益が確実になっている、としている。

フォトブース特許のAPBI社
フォトファンタジー社からも許諾料得て和解

アメリカン・フォトブース社（APBI、本社バージニア州アレクサンドリア、サムエル・アテンバーグ社長）は六月ごろ、フォトファンタジー社（ニューハンプシャー州）に非独占的な許諾を行なうとともに和解したことを明らかにした。APBI社は写真シール機の米国特許を持っている。

APBI社は九七年八月、同社特許を侵害しているとしてSNK、フォトファンタジー社を訴えていたが、SNKは十一月に許諾料を支払って和解した。残るフォトファンタジー社も仕方なく和解したもの。APBI社は九七年四月の特許取得以来、写真シール機メーカーを相手に次々と米国で訴訟を持ち出し、許諾料を徴収している。

アトラスの米国子会社であるアトラス・ドリーム・エンタテイメント社（ADE、本社カリフォルニア州アーバイン、桜井大三郎社長）は、APBI社の特許無効を主張する訴訟を九七年十一月に起こしている。これに対しAPBI社は、ADE社がAPBI社特許を侵害していると九八年一月に反訴しており、これはなお係争中である。

ADE社対APBI社訴訟には、ADE社対SNK訴訟と同様、ADE社が独占権を持つとされるバーバー特許に関して、ADE社は特許侵害を主張し、APBI社は特許無効を主張していたが、既報の対SNK訴訟より早く五月ごろ、APBI社はADE社の訴訟取り下げに応じたもようである（本紙第569号2めん記事参照）。

International Trade Show

Asian Amusement Expo (Singapore)	Aug. 26-28
Arabian Amusement Convention (Cairo, Egypt)	Sep. 16-18
AMOA Expo'98 (Nashville, U.S.A.)	Sep. 17-19
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep. 17-20
World Gaming Congress & Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Sep. 23-25
Amusement Park China'98 (Shanghai, China)	Sep. 23-25
Gamexpo'98 (Budapest, Hungary)	Sep. 24-26
FER/Interazar (Madrid, Spain)	Sep. 30-Oct.2
LIW'98 (Birmingham, UK)	Oct. 6-8
Preview'99 (London, UK)	Oct. 7-8
Cairo Fun & Amusement Expo (Cairo, Egypt)	Oct. 7-11
Tokyo Game Show Autumn (Chiba, Japan)	Oct. 9-11
Fun Expo'98 (Orlando, U.S.A.)	Oct. 15-17
ENADA'98 (Rome, Italy)	Oct. 15-18
Int'l Amusement Expo (Buenos Aires, Argentina)	Oct. 29-31
Australia's Amusement Expo (Gold Coast, Australia)	Nov. 2-5
IAAPA'98 (Dallas, U.S.A.)	Nov. 18-21
IMA'98 (Frankfurt, Germany)	Nov. 18-21
Asia Amusement Machine Show (Shanghai, China)	Dec. 4-6
Amusexpo/Forainexpo'98 (Paris, France)	Dec. 8-10

AMOA、業務委託やめ
独自に協会運営
13年ぶりにシステム戻す

全米AM機オペレータ協会、AMOA（アミューズメント&ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、事務局シカゴ、ドン・ヘス会長）は七月二十二日の運営委員会で、協会運営業務を自前ですることを決めた。

同協会は一九四八年一月に設立されたMOAが七六年に改称したもの。展示会を含むコンベンションは五〇年に初めて開催された。当初から事務局は独自のスタッフでまかなってきたが、レオ・ドロステ専務が退任した八五年から、協会運営専門会社、スミス・バックリン&アソシエーツ社（SBA）に業務を委託してきた。しかし今年になってSBAは資本を再編することになったため、SBAへの業務委託を止め独自の事務局を持つことにした。少なくとも九月のAMOAエキスポ98までは従来どおりとなる。

新しい事務局をシカゴのどこに設けるか、専従役員とスタッフをどう雇うかなどの課題に迫られることになったが、ここにボブ・フェイ氏が登場することになった。同氏はメーカー／ディストリビューター協会、AAMAの専務。

ボブ・フェイ氏はAMOAが独立した事務局を開設するのを助言するコンサルタントとして臨時に雇われることになるが、これはAMOAがAAMAと合併するとかということを一切示唆するものではない、とヘス会長は説明している。

Manufacturers Directory 1998

VIDEO GAMES

ADK CORP.
Leben Bldg., 1-16-8, Atago, Ageo, Saitama
362-0034
81+48-775-2412
Fax: 81+48-775-2198
K. Arai .... president

ATLUS CO., LTD.
4-8, Kagurazaka, Shinjuku-ku, Tokyo
162-0825
81+3-3235-7801
Fax: 81+3-3235-7804
N. Harano .... president

BANPRESTO CO., LTD.
Piaza Matsudo, 1230-1 Matsudo,
Matsudo-city, Chiba 271-0092
81+473-67-7127
Fax: 81+473-67-7327
Y. Sugiura .... president

CAPCOM CO., LTD.
1-3, Uchihiranomachi 3-chome, Chuo-ku,
Osaka 540-0037
81+6-920-3635
Fax: 81+6-920-5134
K. Tsujimoto .... president
M. Yoshida .... director, amusement business div.
K. Hirao .... general manager, coin-op sales div. int'l administration dept.

DATA EAST CORPORATION
4-41-10, Minami-Ogikubo, Suginami-ku,
Tokyo 167-0052
81+3-5370-0700
Fax: 81+3-5370-4007
T. Fukuda .... president

EIGHTING CO., LTD./RAIZING CO., LTD.
7-32-2, Nishikamata, Ohta-ku, Tokyo
144-0051
81+3-5711-8181
Fax: 81+3-5711-8180
T. Fujisawa .... president
K. Kawase .... managing director, sales dept.

FUUKI SHOKAI
3/F Fuuki Bldg., No. 2 Torinomukai-cho
Misasagi, Yamashina-ku, Kyoto 607-8408
81+75-595-1136
Fax: 81+75-595-1139
Y. Takahashi .... president
Y. Nakamura .... manager

FUJI DENSHI KOGYO CO., LTD.
4-8-14, Onitaka, Ichikawa, Chiba 272-0015
81+47-379-0222
Fax: 81+47-379-0337
M. Murakami .... president
A. Himori ...... manager sales dept., director

HUMAN CORPORATION
4-4-13, Kichijoji Minami-cho, Musashino-city, Tokyo 180-0004
81+422-70-7777
Fax: 81+422-70-7790
C. Suzuki .... president
Y. Sasaki .... overseas sales div.

JALECO LTD.
2-19-7, Yohga, Setagaya-ku, Tokyo
158-8520
81+3-3708-4830
Fax: 81+3-3708-4822
Y. Kanazawa .... president
K. Jinbo .... general manager

KANEKO CO., LTD.
3-34-4 Shimorenjaku, Mitaka-city, Tokyo
181-0013
81+422-71-7811
Fax: 81+422-71-7819
H. Kaneko .... president

KONAMI CO., LTD.
4-3-1, Toranomon, Minato-ku, Tokyo 105-6021
81+3-3432-5528
Fax: 81+3-3432-5529
K. Kozuki .... chief executive officer
S. Kodaira .... managing director, international business div.

MITCHELL CORPORATION
Yuwa Bldg., 5F, 1-46-4, Asagaya-Kita,
Suginami-ku, Tokyo 166-0001
81+3-3223-2606
Fax: 81+3-3223-2703
Roy Ozaki .... president
K. Niida .... senior vice president

NAKANIHON, INC. (DYNAX SOFT)
6-10, Hattan, Moriyama-ku, Nagoya
463-0063
81+52-791-4111
Fax: 81+52-791-1515
E. Hayakawa .... president

NAMCO LTD.
1-21, Yaguchi 2-chome, Ohta-ku, Tokyo
146-8655
81+3-3756-2311
Fax: 81+3-3756-5967
M. Nakamura .... president
J. Hayashi .... manager, overseas sales dept.

NIHON SYSTEM INC.
1-2-3, Higashi-cho, Kichijoji, Musashino-city, Tokyo 180-0002
81+422-21-3210
Fax: 81+422-21-3483
E. Murakami .... president
H. Wakabayashi .... int'l sales div.

NMK CO., LTD.
Yamanaka Bldg., 4F, 1-19,
Kandasakuma-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
101-0025
81+3-3257-1630
Fax: 81+3-3257-1639
Y. Kotoyori .... president
J. Yasuda .... manager sales dept.

PSIKYO CO., LTD.
Osumi Bldg., 2F, 5-8-5, Chuo, Nakano-ku,
Tokyo 164-0011
81+3-5340-8768
Fax: 81+3-5340-8968
S. Takemura .... president
J. Niwa .... production manager

SAMMY CORPORATION
2-23-2, Higashi-Ikebukuro, Toshima-ku,
Tokyo 170-8436
81+3-5950-3760
Fax: 81+3-5950-3761
H. Satomi .... president
M. Suzuki .... managing director

SAURUS CO., LTD.
Dai-2 Kioicho Bldg., 3-8, Kioi-cho,
Chiyoda-ku, Tokyo 102-0094
81+3-3222-1721
Fax: 81+3-3222-1728
N. Tanaka .... president
O. Nagano .... sales dept. manager

SEGA ENTERPRISES, LTD.
2-12, Haneda 1-chome, Ohta-ku, Tokyo
144-8532
81+3-5737-7544
Fax: 81+3-5737-7746
S. Irimajiri .... president
H. Suzuki .... executive vice president

SEIBU KAIHATSU, INC.
2-20-1, Misaki-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
101-0061
81+3-3238-9169
Fax: 81+3-3238-9187
H. Hamada .... president

SETA CORPORATION
7-35-1, Nishi-kamata, Ohta-ku, Tokyo
144-0051
81+3-5711-7251
Fax: 81+3-5711-7252
J. Fujimoto .... president
M. Ohno .... manager

SIGMA, INC.
14-15, Higashi 3-chome, Shibuya-ku,
Tokyo 150-0011
81+3-3486-5771
Fax: 81+3-3486-5770
K. Manabe .... president
H. Fukuda .... executive director
H. Goto ... overseas dept. general manager

SNK CORPORATION
1-6, Enoki-cho, Suita-shi, Osaka 564-0053
81+6-339-5577
Fax: 81+6-338-7175
Y. Kodo .... president
H. Miyajima .... general manager, int'l dept.

SUN CORP.
Sakae Center Bldg., 4F, 3-13-20, Sakae,
Naka-ku, Nagoya 460-0008
81+52-252-2255
Fax: 81+52-252-2261
M. Maeda .... president
S. Furukawa .... export manager

TAITO CORPORATION
2-5-3, Hirakawa-cho, Chiyoda-ku, Tokyo
102-8648
81+3-3222-4807
Fax: 813-3238-7965
K. Nakamura .... president
K. Koike .... general manager, international sales div.

TAKARA AMUSEMENT CO., LTD.
Tabata Fukuda Bldg., 1-7-3, Higashi-tabata,
Kita-ku, Tokyo 114-0013
81+3-3800-9211
Fax: 81+3-3800-9215
H. Sato .... president

TATSUMI ELECTRONICS CO., LTD.
14, Toichi-cho, Kashihara-city, Nara
634-0008
81+744-23-4764
Fax: 81+744-25-1191
Y. Tatsumi .... president
S. Tatsumi .... managing director

TECMO LTD.
4-1-34, Kudankita, Chiyoda-ku, Tokyo
102-8230
81+3-3222-7628
Fax: 81+3-3222-7643
Y. Kakihara .... president
N. Osada .... senior managing director
J. Nakamura .... c.o.o vice president
I. Fukada .... general manager

UEP SYSTEMS, INC.
3-8-5, Nishishinjuku, Shinjuku-ku, Tokyo
160-0023
81+3-3377-8711
Fax: 81+3-3377-1120
Y. Tamate .... president
T. Nishitani .... sales manager

VIDEO SYSTEM CO., LTD.
Kyoto Research Park, SCB#4, 7F, 1,
Chudoji, Awata-cho, Simogyo-ku, Kyoto
600-8815
81+75-323-0023
Fax: 81+75-323-0024
K. Furukawa .... president
Y. Murayama .... manager

VISCO CORPORATION
3-12-12, Kaname-cho, Toshima-ku,
Tokyo 171-0043
81+3-3554-0121
Fax: 81+3-3554-0150
T. Akiyama .... president
M. Takano .... int'l sales manager

ARCADE GAMES

KATO MFG. CO., LTD.
24-13, Kita-Karasuyama 6-chome,
Setagaya-ku Tokyo 157-0061
81+3-3307-1221
Fax: 81+3-3307-1244
I. Kato .... president
S. Sibuya .... business manager

KOMAYA CO., LTD.
10-4, Uozaki-Minamimachi 6-chome,
Higashinada-ku, Kobe 658-0025
81+78-412-2121
Fax: 81+78-412-3851
Y. Onoe .... president

YUEI CO., LTD.
3-7-5, Misaki–cho, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0061
81+3-3263-9421
Fax: 81+3-3263-9476
H. Uchida .... president

KIDDIE RIDES

ASAHI ENGINEERING SALES CO., LTD.
1387-2, Tannowa, Misaki-cho, Sennan-gun, Osaka 599-0301
81+724-94-0783
Fax: 81+724-94-2195
A. Fujiwara .... president

HOEI SANGYO CO., LTD.
1-13, Denpo, 5-chome, Konohana-ku,
Osaka 554-0002
81+6-460-9671
Fax: 81+6-460-9672
T. Eiraku .... president
S. Eiraku .... managing director

HOPE CO., LTD.
50, Imaikami-cho, Nakahara-ku, Kawasaki,
Kanagawa 211-0067
81+44-722-6141
Fax: 81+44-711-2779
S. Ono .... president
T. Yano .... managing director

KANTO GORAKU KOGYO CO., LTD.
18-23, Minami-Ikebukuro 1-chome,
Toshima-ku, Tokyo 171-0022
81+3-3986-5331
Fax: 81+3-3986-5333
S. Nakamura .... president
F. Kawamata .... export manager

KATO AMUSEMENT CO., LTD.
2-11, 1-chome, Sawaragi-Nishi, Ibaraki-city,
Osaka 567-0868
81+726-35-1886
Fax: 81+726-35-1880
K. Kato .... president
Y. Kawamura .... export manager

MASAGO INDUSTRIAL CO., LTD.
Shonan-Kogyo-Danchi, Shonan-cho,
Higashi-Katsushika-gun, Chiba 270-1443
81+471-93-5888
Fax: 81+471-93-1764
Y. Masago .... president
M. Masago .... managing director

MIDGETY ENGINEERING CO., LTD.
53-2, Suzuki-cho 1-chome, Kodaira-shi,
Tokyo 187-0011
81+423-43-2851
Fax: 81+3-3464-7763
K. Hashimoto .... president
H. Arai .... export manager

NIPPO LTD.
5-27-12, Sakae, Naka-ku, Nagoya 460-0008
81+52-242-8281
Fax: 81+52-262-0090
T. Okumura .... manager

OKAMOTO AMUSEMENT MFG. CO., LTD.
6-21, 3-chome, Sagisu, Fukushima-ku,
Osaka 553-0002
81+6-451-6156
Fax: 81+6-451-5530
N. Okamoto .... president

SANOYAS HISHINO MEISHO CORP.
6-1, Kawaramachi 3-chome, Chuo-ku,
Osaka 541-0048
81+6-201-4052
Fax: 81+6-201-4053
T. Nagumo .... president
S. Sakamoto .... executive managing director
T. Morimoto .... director

SENYO KOGYO CO., LTD.
13-15, 1-chome, Motomachi, Naniwa-ku,
Osaka 556-0016
81+6-632-1051
Fax: 81+6-647-2376
S. Yamada .... president
S. Honda .... senior managing director

TASKO CO., LTD.
1-5-17, Nonaka Minami Yodogawa-ku,
Osaka 532-0022 (Osaka office)
81+6-303-7531
Fax: 81+6-306-0210
Y. Uehara .... president
H. Uehara .... executive director

TOGO JAPAN INC.
1-5-7, Yagumo, Meguro-ku, Tokyo
152-0023
81+3-3718-6461
Fax: 81+3-3725-2420
K. Yamada .... president

ZEN INTERNATIONAL CORPORATION
7-145, Ikoma-cho, Kita-ku, Nagoya
462-0832
81+52-981-3733
Fax: 81+52-981-3794
H. Matsukawa .... president

PARTS

ASAHI SEIKO CO., LTD.
Aoyama Tower Bldg., 2F, 2-24-15,
Minami-Aoyama, Minato-ku, Tokyo
107-0062
81+3-3401-6181
Fax: 81+3-3401-1325
Hiroshi Abe .... president
Kazuya Abe .... export director

SANWA DENSHI CO., LTD.
20-15, Saiwai-cho, Itabashi-ku, Tokyo
173-0034
81+3-3554-2261
Fax: 81+3-3554-2232
M. Saito .... president
S. Kurihara .... trade dept.

DISTRIBUTORS

ABLE CORPORATION, LTD.
Able Bldg., 4-8-3, Ikebukuro, Toshima-ku,
Tokyo 171-0014
81+3-3988-2061
Fax: 81+3-3988-5180
T. Kumagai .... president
M. Ohshima .... overseas staff (chief)

YUBIS CORP.
3-1-35, Kawamata Higashiosaka-city,
Osaka 577-0063
81+6-787-1881
Fax: 81+6-787-1952
S. Kawakusu .... president

話題のマシン

「スパイクアウト」、4人まで通信

協力して敵倒す

セガ社、クレーン機「ドリームパレスII」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、入交昭一郎社長）から、CG格闘ゲーム「スパイクアウト」が九月中旬発売となる。またクレーン機「ドリームパレスII」が七月下旬発売となった。

「スパイクアウト」はギャングたちを次々と倒してコースを進んでいくというストーリー性がある格闘ゲームで、対戦形式ではなく通信機能により四人まで協力同時プレイができる（途中参加も可能）。「モデル3ステップ2」基板使用。

八方向レバーと四つのボタンを操作。技コマンドがなく各ボタンを使い分けるだけのシンプル操作で、初心者でも楽しめる。ボタンは方向を固定して移動できる「シフト」、キャラの姿勢によりパンチやキックなどで攻撃する「アタック」、押し続けた時間により四種類の異なる攻撃を行なう「チャージ」、レバー方向への「ジャンプ」があり、ボタン三つ同時押しで取り囲む敵を一気に弾き飛ばすこともできる。

キャラは四人から選択。三ステージ構成で、各ステージが八－十二エリア（計三十エリア以上）に分かれ、分岐点でプレイヤーがルートを選ぶ。エスカレーターなどでの上下移動などエリア内を自由に動き、アイテムも拾いながら各ステージで規定数の敵、ボスを制限時間内に倒して進む。通信プレイは各自が別画面（基板も別で接続）で仲間と協力して戦う。ライフ制も併用。価格未定。

スパイクアウト

「ドリームパレスII」は六人用（前作八人用）で窓とフィールドが広くなった。新モードとして時間内なら何回でもプレイできるモード、ボタンでアーム降下を途中で止め、取っ手がある景品などをつかむモード、割れ物景品などを落とし口の底に着いてから離すモードを追加。窓は下へスライドしメンテも簡単。標準価格八百五十万円。

ドリームパレス II

TVクイズ&バラエティー

成績で動物育成

ビデオシステム「すくすく犬福」

ビデオシステム㈱（本社京都、古川晃司社長）製TVクイズゲーム「すくすく犬福（いぬふく）」が、㈱トーワジャパン（本社東京、正岡力社長）から八月末に発売となる。

これはクイズを中心にしたバラエティーゲームで、プレイヤーの成績により不思議な動物〝犬福〟を育てていくというもの。ボタン四つを使用。

〝犬福〟は十二ヵ月かけて成長し、一ヵ月が一ステージとなっている。〝犬福〟がマップ上を移動し、止まった所でイベントが発生しクイズが出される。クイズは四択制で、正解ボタンを押すスピードや出題ジャンル、正解率などにより〝犬福〟の成長の仕方が異なる。また他の〝犬福〟との格闘や五十㍍競走、シューティングなど多彩なミニゲームもあり、この結果も成長に影響する。一ヵ月終了時に成長記録とその姿が示される。なおクイズだけで進めるモードもある。基板販売で価格未定。

すくすく犬福

セイブ開発のシューティング

上級者に特別機

「雷電ファイターズJET」

㈲セイブ開発（本社東京、浜田均社長）から、「SPIシステム」第六弾となるTVシューティングゲーム「ライデンファイターズ・ジェット」が八月二十六日発売となる。

これはシリーズ新作で前作の続編としてバージョンアップしたもので、新しいステージや敵キャラクター、イベントなどを多く追加し、ゲーム展開が一層多彩となった。

八方向レバーと二つのボタンを操作する。

自機は計八機種あり、サブウェポンが改良されたものもある。二人同時プレイ、途中参加も可能で、二人が同じキャラの選択も可能。計八ラウンド、十二ステージ構成。途中でステージが分岐し、それまでの成績に応じた難易度のステージへと進む。上級ステージでは新たな専用機も使用できる。

基板セットOP価格十九万八千円、サブ基板は十三万八千円で九月三日発売となる。

ライデンファイターズJET

「電車でGO！」第3弾

大阪－神戸間も

タイトー「2高速編3000番台」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から、CG電車運転ゲーム機第三弾「電車でGO！2高速編3000番台」が八月下旬発売となる。

これは「高速編」の路線と選択できる車両を大幅に増やしたもの。路線は大阪－神戸間（快速と普通の各上級と中級）の四路線のほか東京－新宿（山手線）、横浜－上野、盛岡－雫石間など十路線を追加し計十六路線となった。車両は九車種追加し計十三車種に増えた。運転方法は従来と同じ。

電車でGO！2高速編3000番台

タイトルの「3000番台」は同シリーズ完成品出荷が二千五百台を超えたことから、列車区分にならって名付けたもの。

完成品は限定販売でOP価格は29㌅型百二十万円、50㌅型百六十八万円。改造キット販売が中心となり、29㌅型用十二万九千円、五十㌅型用十三万九千円で九月中旬発売の予定。

話題のマシン

3D格闘「ブラッディロア2」

〝獣化〟の技強化

エイティング／ライジング製

㈱エイティング／㈱ライジング（本社東京、藤澤知徳社長）から、3D対戦格闘ゲーム「ブラッディロア2」が近く発売となる。

これは前作のシステム、グラフィックなどを全面的にグレードアップしたもので、とくに人間が獣に変身し〝獣化〟した時のキャラの特性が一層強調されたのが特徴。八方向レバーと四つのボタンを操作する。

キャラは前作の三人（獣化時オオカミ、ウサギ、トラ）に新キャラ六人（同ネコ科半獣人、ヒョウ、昆虫など）を加えた計九人から選択。技はキャラ特性に合った豊富なバリエーションに加え、新しく「ビーストドライブ」を採用。これは獣化時に一撃で形勢を逆転できる強力技だが、使用すると人間に戻ってしまうもの。

このほかガードの種類が増え、ライトとヘビーのガード、ガードエスケープ、ガードアタック、ガードブレイクがある。

またコマンド技の途中止め、人間時での技のキャンセル、ダウンバウンド中の通常攻撃、追い討ち攻撃などが可能。クイックフォワード、バックステップ、ジャンプなどの特殊動作もリニューアルされた。基板販売で価格未定。

ブラッディロア 2

アリカ／カプコン、CG落下パズル

段位認定表示も

「テトリス・ザ・グランドマスター」

㈱アリカ（本社東京、西谷亮社長）開発CGパズルゲーム「テトリス・ザ・グランドマスター」が、㈱カプコン（本社大阪、辻本憲三社長）から八月二十七日発売となる。

これは大ヒット作「テトリス」のゲームシステムやブロックの種類などをそのまま踏襲した上で、PS基板使用により画像をCG化し新たなフィーチャーを付加したもの。レバー（左右と下の三方向使用）と三つのボタン（中央が右回転、左右が左回転）を操作する。

テトリス・ザ・グランドマスター

付加されたシステムは三種類あり次のとおり。先行回転入力システム＝ボタンを押し続けていると次のブロックをフィールドに出る前に九十度回転させておくことができ、スピードが増す終盤で効果的に使える。仮想落下システム＝落下する前にそのまま垂直落下した場合の状態を下部に仮に表示する。段位認定システム＝プレイ内容により十九段階の実力評価がある。また表示ブロックを全部消すと得点が四倍になり勲章を表示。

なお二分割画面で二人が別々にプレイする独立モードと、消去ブロックを相手側へ送り込みアイテム（相手のフィールド回転や次のブロックの巨大化、双方フィールドの入れ替えなど）も使う対戦モードがあるが、これはオペレーターがディップスイッチで切り替えるようになっている。

基板販売でOP価格十四万八千円。

「筋肉番付」のアーケード機

パネル9枚倒す

コナミ「ストラックアウト」

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、同社〝スポーツシミュレーションゲーム〟第二弾となるアーケードゲーム機「ストラックアウト」が八月十八日発売となった。

これはTBSの許諾を得て、テレビ番組「筋肉番付」の一コーナー（機種名と同じ）を業務用ゲーム機化したもので、ルールも番組と同じ。

約四㍍前方にある1〜9の番号付きアクリルパネルにボール（ウレタン素材）を投げ、パネルを倒していく。中央パネル以外は二枚同時に倒すことも可能。ボールは十二個。全部のパネルを倒せばファンファーレが鳴り記念メダルが払い出される。パネル残数より残りボールが少なくなった時点でゲーム終了。音声と効果音で雰囲気を盛り上げる。

本体は六分割で出荷。OP価格二百九十八万円。

ストラックアウト

辰巳／アトラスのAM自販機

半身写真カード

「ラブゲッティステーション」

辰巳電子工業㈱（本社奈良県橿原市、辰巳嘉宏社長）製AM自販機「ラブゲッティステーション」が、㈱アトラス（本社東京、原野直也社長）から八月中旬発売となった。

これは㈱エアフォルク製携帯発信器「ラブゲッティ」を持つ人が集まる場所という設定で開発された写真カード作成機。腰から上の上半身を撮影でき、雑誌の表紙や映画ポスター風に仕上がるのが特徴。カードデザインは三モード計三十二種類から選択。名前（ローマ字）や電話番号も入力でき、内蔵デジカメ（百四十万画素）で三回撮影。プラスチック樹脂でコーティングされたカード（八・五×六㌢）二枚が一枚のはく離紙に付いて払い出される。利用料金は一回四百円。

なお外部TVモニターで利用者の写真の週間ランキング（利用者が登録、投票画面で入力）や友人紹介などが映し出される。OP価格百七十八万円。カードは二枚一組で百四十円。

ラブゲッティステーション

まるちかめらあいず　MULTI CAMERA EYES　No.321

鎌先英太郎

詩〈6〉

神戸大地震で陋屋の内外にかなりの破損を生じ、大地震直後には業者に連絡をとっても業者は色よい返事をしてくれず、その後はながい間それをよいことにして、家の破損部分については放たらかしにしたままルーズに生活を送ってきた。しかし流石に二年も経つと、家人が騒ぎだして業者も何とかやってくれることになり、特に家の内部の工事のためには中のものをどけなければならないことになる。

予想はしていたが、工事をする部屋がしない部屋数の2倍以上にもなってしまい、とりあえずは、ごく狭いスペースに寝る場所や食べる場所を確保して、その上工事をする場所に置いてあるものをすべて動かさなければならない。荷物の移動に要する時間を考え、工事にとりかかる時期をもう少し後に出来ないか当初の計画の時から工務店にたずねていたのだけれど、その前後とも既にきっちりと仕事が入っているという返事の一点ばりで、慣れぬ力仕事に拍車をかけている間に、どうしても時間不足の皺寄せが睡眠時間にやってきて、睡眠不足になる。そのうちに歯痛に過労のストレスが表れてきて、一方で歯医者通いを余儀なくさせられる。次いで腸感冒による酷い熱と下痢、悪いことには悪いことが重なりがちなもので、今迄の体験から腸感冒だと本人が知っているのに、丁度その頃O157の患者が大量に発生していて、近くの町医者は薬もくれずとにかく大きな病院へ行ってくれというばかりである。

工事のための荷物の移動で体力を失い、這うようにして続けているところへも、次々とIさんは詩稿を送ってくれた。その手紙は、闇の中を手探りで進むようにして辛い作業を続けている私にはこの上ない励ましになった。

私も当面の辛い仕事をさっさと片づけて、出来るだけ早くIさんのように悠々自適の生活を送ることが出来るようになりたい。その一心で歯痛で腫れあがった面、腸感冒でしょっちゅうトイレに駆けこみながら高熱によるふらつく足をそれでも踏んばりつつ、右へ左へとよろけながら作業を続ける。

暑さと熱のために汗が目に入ってくるのを掌でぬぐいながらIさんの詩稿を見たことが何度もあった。

早春

冬枯れの雑木林に
早春の光は溢れ
木々は冬の厳しさに鍛え抜かれ
しなやかな小枝がぴしぴしと跳ね返っている
冬の間に乾き切った大地は
やがて始まる緑の奔流に備えて
ゆっくりと太陽の熱に暖まり
森閑とした雑木林には
生臭い緑はまだ芽生えていない
やがて、一斉に吹き出して来る
新緑に埋まってしまうのだが
山椿の花のあたりに
苔むしたお墓がひとつ
忘れられたように立っている
早春の午後の光は
雑木の梢に戯れ、墓石にも
暖かい眼差しを投げかける
早春は冬の果て、一年の季節の終り
まだ新しい季節は始まっていない
早春は季節が活動を休む時
静かに何かが回りだそうとしている時

工事がはじまるまでの荷物の移動、片づけにおもいがけずふたつもの病院通いが重なってしまい、青息吐息のところへまたもやIさんからの手紙。

――前略　本格的な夏の訪れで暑い日が続きますがそちらの夏は如何ですか、家の整理ははかどりましたか。

また詩稿をお送りします。…………………初回にお送りした「春の渚」は没です。観念的になりすぎていると思いますので書き直しが必要です。テーマは捨てがたいのですが、自分の詩をこうしてまとめて改めて眺めると外の風景や心象風景を出来るだけ正確に写し取ろうとしているようです。これからは少し主観や判断を織りこんでみたいと思います。またお送りします。

春の海岸

春の日射しの柔らかに
海は渚に弧を描いて
また、その先に弧を描いて
持石海岸は遠くの方まで延びている
日曜日の午後の浜辺に
大勢の人が散らばっている
まるで、ばら撒かれた花びらのように
風に吹かれる花びらのように
あちこちで子供らが遊んでいる
私には遊ぶ子供の声は届かず
広々とした海の景色に
鳴っているのは
ポンポンという沖の漁船の
エンジンの音
海岸線は波のレースに縁どられ
白いカーブが霞の中に
消えて行く

走り高跳び

立ち上がり、バーを見る
歩き始める
円を描いてゆっくり進む
徐々に、しかし確実に
一切のものが意識から
消えて行く
彼は一瞬を待ち受ける
何かが彼を突き飛ばす
はじかれて、走りだす
世界が加速する
息を呑む
バーを越す一枚の翼
彼が砂場に落ちる
騒々しい世界が戻る
彼は砂場で弱々しく自分の肉体を拾う

宝石

朝日射す草地の上に
母がむしろを敷いてやり
女の子が遊んでいる
二人の女の子がむしろの上に正座して
花や葉を摘んで遊んでいる
花や葉をむしろに並べて遊んでいる
話すには幼すぎて
二人は勝手に喋りながら遊んでいる
雀らは木々で盛んにさえずり
二羽、三羽草地に降りて
むしろの上まで歩み来る
むしろの周囲の草の葉に朝露連なり
露の玉が逆光線の中で
美しく輝く
子供が手を挙げると
あっ、宝石をかざしている

以前の詩の訂正と後書がついていたが、ひょっとすると「美しき残滓」がここまでのヴァリエテをとげたのだろうか。

SEPTEMBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■TVゲーム機──ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	−	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（SNKネオジオ） The King of Fighters '98 (SNK)	8.04
2	−	ストリートファイター ZERO 3（カプコン） Street Fighter Alpha 3 (Capcom)	7.96
3	−	ソウルキャリバー（ナムコ） Soul Calibur (Namco)	7.86
4	1	バーチャストライカー 2 バージョン98（セガ社） Virtua Striker 2 ver.98 (Sega)	7.76
5	4	ダイナマイト刑事 2（セガ社） Dynamite Cop (Sega)	6.54
6	2	サイキックフォース 2012（タイトー） Psychic Force 2012 (Taito)	6.00
7	3	ストリートファイター EX 2（アリカ／カプコン） Street Fighter EX 2 (Arika/Capcom)	5.92
8	5	鉄拳 3（ナムコ） Tekken 3 (Namco)	5.66
9	10	メタルスラッグ 2（SNKネオジオ） Metal Slug 2 (SNK)	5.36
10	6	スーパーワールドスタジアム 98（ナムコ） Super World Stadium 98 (Namco)	5.35
11	7	対戦ホットギミック（彩京） Mahjong Hot Gimmick* (Psikyo)	5.28
12	17	ファイナルロマンス R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.25
13	20	子育てクイズマイエンジェル 3（ナムコ） Quiz My Angel 3* (Namco)	4.91
14	8	ファイティングバイパーズ 2（セガ社） Fighting Vipers 2 (Sega)	4.85
15	11	スーパーリアル麻雀 P7（セタ／ビスコ） Super Real Mahjong PⅦ* (Seta/Visco)	4.63
16	16	闘魂烈伝 3（ナムコ） NJ Prowrestling (Namco)	4.62
17	24	ギャルズパニック S（カネコ） Gals Panic S (Kaneko)	4.57
18	18	スペースボンバー（彩京） Space Bomber (Psikyo)	4.55
19	23	レイディアント・シルバーガン（トレジャー／セガ社） Radiant Silvergun (Treasure)	4.53
20	21	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai—The Great Wall (Sun)	4.50
21	13	ストライカーズ1945 Ⅱ（彩京） Strikers 1945 Ⅱ (Psikyo)	4.48
22	9	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（SNKネオジオ） The King of Fighters '97 (SNK)	4.38
23	36	リベログランデ（ナムコ） Libero Grande (Namco)	4.37
24	27	上海 Ⅲ（サン電子／タイトー） Shanghai Ⅲ (Sun)	4.31
25	14	子育てクイズマイエンジェル 2（ナムコ） Quiz My Angel 2* (Namco)	4.27

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ビートマニア 2nd Mix（コナミ） Beatmania 2nd Mix [Hip Hop Mania 2] (Konami)	8.48
2	2	タイムクライシス 2（SD／DX）（ナムコ） Time Crisis 2 (SD/DX) (Namco)	7.84
3	−	テクノドライブ（ナムコ） Techno Drive (Namco)	6.71
4	3	デイトナUSA 2（DX／2P）（セガ社） Daytona USA 2 (DX/2P) (Sega)	6.31
5	4	パニックパーク（SD／DX）（ナムコ） Panic Park (SD/DX) (Namco)	6.24
6	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社） The House of The Dead (Sega)	6.00
7	5	セガラリー 2（DX）（セガ社） Sega Rally 2 (DX) (Sega)	5.95
8	7	ゲットバス（セガ社） Get Bass (Sega)	5.90
9	6	トップスケーター（セガ社） Top Skater (Sega)	5.75
10	11	ファイナルハロン（ナムコ） Final Furlong (Namco)	5.47
11	13	ロストワールド（SD／DX）（セガ社） The Lost World (SD/DX) (Sega)	5.44
12	10	ダウンヒルバイカーズ（ナムコ） Downhill Bikers (Namco)	5.40
13	14	ラピッドリバー（ナムコ） Rapid River (Namco)	5.36
14	9	電脳戦機バーチャロン OT（2P）（セガ社） Virtual On 2 (2P) (Sega)	5.23
15	17	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.19

■フリッパー (FLIPPERS)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	4.63
2	4	アダムスファミリー（ミッドウェー／タイトー） Addams Family (Midway/Taito)	3.58
3	2	メディーバルマッドネス（ウィリアムズ／タイトー） Medieval Madness (Williams/Taito)	3.40
4	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	3.36
5	6	ツイスター（セガ・ピンボール） Twister (Sega Pinball)	3.03

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

今回	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価(RATING)
1	1	ストリートスナップ（トーワジャパン） Street Snap (Towa Japan)	8.48
2	2	プリプリキャンパス（コナミ） Puri Puri Canvas (Konami)	6.93
3	3	スーパープリクラ21（アトラス） Super Pricla 21 (Atlus)	6.85
4	5	プリント倶楽部 2（アトラス／セガ社） Print Club 2 (Atlus/Sega)	5.54
5	4	なんでもシール委員会（アイマックス／ジャレコ） Sticker Magic (Imax/Jaleco)	5.53

評価 (RATING) 調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

Sega Revamps Coin-Op Game Div.

Sega Enterprises Ltd., Tokyo, revamped its management with new officers through the general meeting of shareholders and that of the board of directors held on June 26. In the coin-op games division, vice president Hisashi Suzuki became general director, and former executive director Akira Nagai became deputy general manager. That is, concerning the coin-op business, Nagai will report to Suzuki and Suzuki in turn will report to president Shoichiro Irimajiri.

As regards the sharing of roles at the coin-op games division, Suzuki undertakes research & development (R & D) as usual. Nagai undertakes arcade operation and game sales. With Keiji Mori taking charge of domestic sales and Yasuo Tazoe taking charge of arcade operation, they report to Nagai. In the coin-op games division, Yoshio Sakai undertakes marketing in the US/Europe and overseas arcade operation. After serving as president of Uniden Corp. 1993–96, Sakai served as president of Sega Music Network from 1996 and then took charge of Sega's overseas division from 1997.

At Sega Amusement Europe Ltd., London, in place of Yukifusa Seita, Nobuo Nakanishi becomes president and CEO. After serving in Mitsubishi Bank from 1970–87, Nakanishi worked at Isetan from 1987–93. Then, he entered Sega in 1993 and has been involved in overseas sales since then.

Sega also announced that it purchased Sega GameWorks' game sales rights as of June 1 and completed the procedures at the end of July. Sega GameWorks is a joint venture owned by Sega, DreamWorks and Universal Studios, and has opened the new type arcade "GameWorks" at five locations in the USA since the establishment in March 1996 to date.

From the very beginning Sega GameWorks has held the exclusive right to sell Sega products in North and South American markets. However, since further funds are required to increase "GameWorks" arcades, they decided to sell to Sega the right to sell Sega products. The sales price was not announced. Consequently, it was decided that Sega Gameworks' sales division be entirely transferred to Sega Enterprises USA. "Sega Enterprises USA has merely returned to the state before March 1996," Suzuki explains.

19 Exhibitors For Asia Show

Japan Amusement Machine Manufacturers Association (JAMMA) intends to hold the 3rd Asia Amusement Machine Show in Shanghai from December 4–6, and determined allocation of booth units to the exhibitors on July 7. However, an irregular process is continuing in which rules fixed by JAMMA are violated one after another by JAMMA themselves.

When inviting exhibitors, JAMMA decided to close the invitation to applications on April 15 (June 30 for deadline of exhibition fee payment). According to JAMMA, 14 companies applied for exhibition at 156 booth units by April 30. However, this invitation limit was violated and, at a meeting for booth units determination held on July 7, it was decided that 20 companies exhibit at 169 booth units. On August 3, JAMMA announced that the number changed to 19 companies exhibiting at 165 booth units.

Although the purpose of the Asia Amusement Machine Show is not clear, it is guessed from the situation of shows held in Hong Kong and Singapore that the purposes lies in activating the arcade market in the city where the show is held by allowing general players to enjoy free play. Accordingly, it is not expected that many traders will visit the show. At the Hong Kong show in November 1996, 28 companies exhibited at 202 booth units, and at Singapore show in November 1997, 24 companies exhibited at 176 booth units. However, the overall exhibition size has been gradually decreasing.

At the stage of July 7, it was confirmed that Wah Lap Electronics, a counterfeit company in Guangdong, China, applied for 4 booth units. According to JAMMA's rule, a company or group other than JAMMA members or those authorized by JAMMA cannot exhibit its products. Although Mr. Takahashi, executive director of JAMMA, asserts that JAMMA had authorized Wah Lap under these provisions, there is no evidence of such authorization. However, Takahashi explains that JAMMA decided on August 3 to decline Wah Lap's exhibit.

Sony Reports Steady Growth Of Games Div.

It was clear from Sony's consolidated results for the first quarter ended June 30, 1998 that the results achieved by Sony Computer Entertainment Inc. (SCE) were growing furthermore. Sony's first quarter consolidated revenue was ¥1,617,298 million, up 13.1% over the same quarter a year ago, the operating income ¥92,480 million, down 4.9%, and the net income ¥40,946 million, up 7.6%.

The results were reported by breaking them down into six categories: electronics devices, home video games, music CD, movie, insurance, and others. In the case of home video games,

Manufacturers Directory 1998 Page 14

the revenue accounted for ¥135,992 million, up 23.2%, and the operating income ¥24,437 million, up 75.0%. Production of "Play Station" in the first quarter numbered 4.5 million units, thus bringing the cumulative total to 37.32 million units. In the game software category, "XI" was a big hit in Japan and "Gran Turismo" was a big hit in the USA and Europe.

Seta Reports Fiscal Results

Seta Co., Ltd., Tokyo, reported ¥1,753 million in revenue, down 57.1% from the preceding year, and ¥1,290 million in net loss, for the fiscal year ended May 1998. It has not computed the consolidated results. A breakdown of revenue shows that coin-op games accounted for ¥439 million, up 23.2% over the preceding year, home videos ¥1,183 million, down 64.7%, and others ¥130 million, down 65.9%.

Seta's results turned downward, due greatly to the postponement of the coin-op CG system board "ALECK 64" based on the "Nintendo 64" to later than June 1998. Seta forecasts ¥3,791 million in revenue and ¥169 million in net income for the fiscal year to end May 1999.

National Assn. Of Amusement Parks To Dissolve

Nippon Amusement Parks Association (NPPA) held an annual meeting on July 9 in Kobe, and decided to dissolve the company on that day. NPPA was established in October 1980 as a nationwide association developed from the conference of East Japan Amusement Parks Association and West Japan Amusement Parks Association. However, since NPPA has continued to hold only one meeting a year merely for information exchange, it was decided to be dissolved.

Actually, however, even subsequent to the amalgamation in October 1980, the respective East and West Japan Amusement Parks Associations continued to exist. Thus, what has now in effect happened is a return to the original arrangement. Also, even with the dissolution of the NPPA, the two organizations seem set to continue an informal exchange. Coupons called "nationwide amusement park coupons" which have been supported by the NPPA, will continue to be issued.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530-0027 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
Email: editor@ampress.co.jp
Web site: http://www.ampress.co.jp/